Roland

EM-2000

CREATIVE KEYBOARD

Manual de Referencia

Bienvenido al Manual de Referencia del EM-2000. Antes de empezar a explicarle lo que va a encontrar en este manual, describiremos algunos puntos que no quedan cubiertos en él: Tone, Memoria de Prestaciones, MIDI, Estilo Musical y selección del Estilo del Usuario. Consulte en el Manual del Usuario las operaciones posibles (como por ejemplo, cómo grabar canciones, escribir los ajustes en un Programa de Usuario, utilizar un Secuenciador de Acordes, etc.) Sin embargo, el Manual de Referencia también puede contener explicaciones más elaboradas de las funciones que, probablemente, no vaya a utilizar de inmediato, razón por la que no están cubiertas en el Manual del Usuario.

Tal como implica su nombre, el manual actual es únicamente de referencia: describe los parámetros disponibles y sus rangos de ajuste y le ofrece sugerencias acerca de la forma en que algunos parámetros esta´n relacionados entre si. Es por esta razón por la que puede parecer más “técnico” que el Manual del Usuario. El Manual del Usuario es el documento típico que se consulta cuando uno se encuentra con un parámetro del que lo desconoce todo en absoluto y del que desearía conocer más – o para descubrir qué más puede realizar el EM-2000.

Una observación final: hemos decidido indicar la dirección de varas páginas de pantallas utilizando barras inclinadas (\). Probablemente sepa que este símbolo se utiliza en los ordenadores para indicar la jerarquía de varios directorios (o carpetas). La posición más a la izquierda es de categoría superior – y en el caso del EM-2000 designan el modo.

Copyright © 1999 ROLAND EUROPE. Todos los derechos reservados.
Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida sin el permiso escrito de Roland Europe s.p.a.

traducido por

Contenido

1. Interface del usuario 6

1.1 [F5] Exit 6

1.2 Página Master 6

1.3 Navegar a través de las páginas de pantalla 7

Teclas de función y el botón [SHIFT] 7

Mandos, y botones [TONE], y [VOLUME] 8

Pantalla de valores Inversos/Positivos 8

Botones [PAGE] y de selección de parte 8

2. Editar List Edit: programación de la información de la base de datos .10

2.1 Seleccionar el modo de edición Disk List 10

2.2 Renombrar: Nombres de archivo/Información de la base de datos 11

2.3 (Disk List) Borrar 12

2.4 Entrada de notas 12

2.5 Disk Link: establecer enlaces con estilos musicales externos 13

3. Miscelánea 14

3.1 Grupos de canciones 14

Compilar un grupo de canciones 14

Cargar un grupo de canciones (Database) 14

Reproducir el grupo de canciones 15

Playing back a Song Set 15

3.2 Utilizar el EM-2000 con secuenciadores MIDI externos 15

4. Páginas de volumen y modo Volumen 16

4.1 Control de Volumen (asignaciones del fader) 16

Global Volume 16

Página Volumen en modo GM/GS mode 16

5. Páginas y modo Tone 17

5.1 Selección de Tone 17

5.2 Edición de Tones (parámetros de la parte) 17

5.3 Origen (Source) 18

6. Modo Mezclador (Mixer) 19

6.1 Mixer\RTime y Mixer\Arrng 19

Conmutadores switches para las partes del Arranger 19

6.2 Mixer\Song 20

6.3 Páginas Mixer\Effect 20

Reverberación 20

Chorus 21

Retardo (Delay) 22

Ecualizador 22

Parámetros DSP EFX 22

Origen 1 & 2 23

7. Modo de parámetros 24

7.1 Parameter\Glbal\1 24

7.2 Parameter\Global\2 24

7.3 Parameter\Global\3 25

7.4 Param\Glbal\4 25

7.5 Param\Glbal\5 26

7.6 Param\Tune\1 26

7.7 Param\Tune\2 27

7.8 Param\Tune\3 27

7.9 Param\Cntrl\1 28

7.10 Param\Cntrl\2 28

7.11 Param\Cntrl\3 28

7.12 Param\Cntrl\4: Foot pedal/Expression pedal 30

7.13 Param\Cntrl\5: Channel Aftertouch 30

7.14 Param\Cntrl\6: Pad Assign 31

7.15 Param\Cntrl\7: D Beam Assign 32

8. Herramientas de canción 34

8.1 Secuenciador de 16 pistas 34

REC 1 página 34

REC 2 página 34

REC 3 & 4 páginas 35

Style Converter 36

Init 37

Editar las funciones del secuenciadorde 16 pistas . .38

8.2 Otras funciones útiles 44

8.3 Header Post Edit 46

9. Modo de estilo de usuario 48

9.1 UsrStl\Rec\1 48

9.2 UsrStl\Rec\2 49

9.3 UsrStl\Rec\3 50

9.4 UsrStl\Rec\4 50

9.5 UsrStl\Rec\5 51

9.6 Funciones de clonación y edición y posibles avisos (Shared) 51

9.7 Páginas Length 52

9.8 Página TSign (tipo de compás) 53

9.9 Track Copy (style Morphing) 53

9.10 Modo de edición del estilo de usuario 55

Track Erase 55

Track Delete 56

Track Insert 56

Track Transpose 57

Track Velocity Change 58

Track Quantize 58

Track Gate Time Change 58

Track Shift 59

9.11 Modo User Style Microscope 59

Track Microscope Edit 59

Micro Change 60

Micro Erase 60

Micro Insert 60

Micro Move 61
Microscope Copy 62
9.12 User Style Utility 62
All Tracks Data Change 62
User Style Delete 63

10. Modo MIDI 64

10.1 Mensajes MIDI utilizados por el EM-2000 65
Acerca de los diagramas de aplicación MIDI 67
10.2 Parámteros RX 67
10.3 Parámetros MIDI TX parámetros 68
10.4 NTA: canales de recepción Nota-a-Arranger 68
10.5 Canal Básico 69
10.6 Canal de estilos 70
Selección de estilos vía MIDI 70
10.7 Parámetros MIDI (Param) 70
10.8 MIDI Sync RX/TX 71
Style (Sync) RX, Song (Sync) RX 71
Style (Sync) TX 71
Song (Sync) TX 72
10.9 Grupos MIDI 72

11. Modo de disco 73

11.1 Disk Load (loading data from disk) 73
11.2 Disk Save (saving data to disk) 74
11.3 Rename 76
11.4 Delete 78
11.5 Custom Style Sets 78
Programming Custom Sets 78
Loading a Custom Set to the Custom memories . . .79
11.6 Song Set 79
11.7 Copy functions 80
Song Copy (File Copy) 80
Copying other file types 81
Disk Copy 81
11.8 Format Device 82
11.9 Device & Unmount 83
11.10 Specifications 84

12. Mensajes de pantalla 85

13. Tones, Grupos de percusión, Estilos musicales, EFX 87

13.1 Mapa de tones del EM-2000 (Bancos A & B) 87
13.2 Mapa de tones del G-800 (Bancos C & D) 92
13.3 Mapa del SC-55 Map & tones del CM-64 (Bancos E & F) 95
13.4 Grupos de percusión 97
13.5 Tabla de los estilos musicales (ROM) 109
13.6 Tabla de los estilos musicales (Disco Zip) 110
13.7 Tablas de implementación MIDI 112
13.8 Tipos EFX & parámetros controlables 114
13.9 Chord Intelligence 117

1. Interface del Usuario

El EM-2000 se ha diseñado para satisfacer sus necesidades tanto en el hogar como en el estudio y para permitirlo acceder a todas las funciones y parámetros tan rápido como sea posible. Es por ello que muchas acciones pueden realizarse utilizando la pantalla y los comandos relacionados con ella.

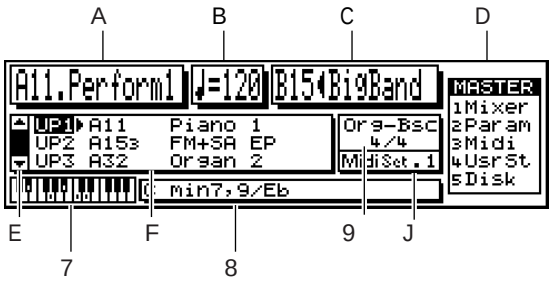
Consulte en la página 15 del Manual del Usuario cómo seleccionar la cantidad de información que desee ver en la pantalla.

1.1 [F5] Exit

La función Exit suele asignarse a la tecla de función [F5]. Pulsando [F5] una vez o dos siempre podrá pasar a la página Master.

1.2 Página Master

La página Master es la pantalla que puede ver después de activar el EM-2000. La llamaremos página Master puesto que la cabecera del menú indica claramente la palabra MASTER:



En el modo GM/GS, la página Master tiene un aspecto ligeramente distinto. La cuarta opción, [F4] UsrStl, queda substituida por la opción *Lyrics*. Fíjese en el mensaje GS MODE en la parte inferior derecha:

La ventana de la dirección del Style junto a la ventana Tempo ya no especifica una dirección de memoria (por ejemplo "B15") sino la unidad que contiene la canción (*FDD* es la "disquetera").

1. Nombre y dirección del Programa de Usuario
Se trata del lugar en que aparece la dirección (Group, Bank, y Number) y el nombre del Programa de Usuario actualmente seleccionado.

2. Ventana Tempo
La ventana tempo indica el tempo de reproducción para el estilo musical actualmente seleccionado (consulte la página 46 del Manual del Usuario) o el archivo Standard MIDI. Si lo desea puede cambiar el tiempo preseleccionado con los botones y el dial TEMPO.

3. Music Style o nombre y estilo de canción
Esta parte de la pantalla muestra la dirección (Group, Bank, y Number) y el nombre, o el número y el nombre del estilo musical seleccionado (consulte la página 17 del Manual del Usuario) o la canción.

4. Menú Function
El menú Function le indica lo que pueden hacer cada una de las cinco teclas de función (F1~F5). El menú Function de la página Master le permite seleccionar uno de los cinco modos del EM-2000 (Mixer, Param, MIDI, UsrStl, o Disk). Al pulsar una de las teclas de función pasará al menú del modo correspondiente, donde puede utilizar las teclas de función para seleccionar opciones relacionadas con el modo.

Los modos del EM-2000 son los siguientes:

Mixer: El modo Mixer le permite modificar el balance del volumen, los niveles de envío del efecto y las diversas funciones relacionadas con la forma en que el EM-2000 produce sonidos.

Param (Parameter): El modo Parameter se utiliza para editar parámetros generales, parámetros de efectos y otras varias funciones.

MIDI: Como su nombre indica, aquí es donde encontrará las funciones MIDI (ajustes de canales y filtros MIDI) del EM-2000.
UsrStl (User Style): Seleccione este modo cuando desee crear sus propios acompañamientos.

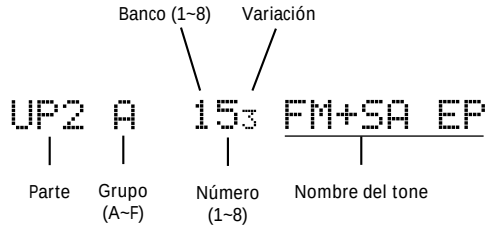
Disk: El modo Disk se utiliza para salvar los datos y para cargar los datos desde los disquetes, discos ZIP o dispositivos SCSI externos. También le permite formatear discos y realizar copias de seguridad de los discos.

Existen otros cuatro modos a los que puede acceder desde botones propios: el modo Tone (página 31 del Manual del Usuario), el modo Volume (página 16), el modo Disk List (página 10), y el modo MIDI Port (que forma parte de los ajustes MIDI del EM-2000, página 97 en el Manual del Usuario).

5. Barra de avance de página
Las dos flechas son en realidad una representación de los botones [PAGE] ▲▼. Puesto que la pantalla sólo puede mostrar tres partes en un momento determinado, tiene que utilizar los botones [PAGE] ▲▼ para acceder a la información de las partes no visibles.

Nota: El cursor de color negro (en general sobre UP1) muestra qué parte está activa en la selección de Tone. Es perfectamente posible pasar a una zona no visible sin seleccionar la. Para seleccionar una parte, debe utilizar el mando situado en la parte izquierda debajo de la pantalla (llamado [DRUMS/PART]) o los botones Part Select.

6. Ventana Part Information
Esta ventana le mantiene informado de los Tones asignados a las partes a tiempo real. El formato de pantalla es el indicado a continuación:



(No siempre se visualiza el número de la Variación.) La razón por la que el EM-2000 también utiliza el formato de Variación es que contiene más sonidos que los que el standard MIDI puede manejar. Una Variación suele ser otro tipo de sonido dentro de un grupo determinado (De aquí el nombre *Variación*). El Tone "St. FM EP" asignado a Upper 2, por ejemplo, es otro tipo de sonido de piano electrónico, razón por la que no se considera principal en el EM-2000.

7. Pantalla de Acordes Gráficos
Esta pantalla muestra las teclas que se pulsan en el área de reconocimiento de acordes. La información se utiliza para "alimentar" al Secuenciador (consulte la sección "Seleccionar el área de reconocimiento de acordes" en la página 42 del Manual del Usuario).

8. Ventana Chord Symbol
Esta ventana indica el nombre del último acorde que ha tocado. La información aquí visualizada puede ser de ayuda para el guitarrista de la banda.

Sugerencia: Esta pantalla puede ser de gran valor cuando empiece a improvisar y luego piense que los cambios tocados eran tan atractivos que desea colocarlos en una canción. El EM-2000 está equipado con una función que le ayuda a recordar los cambios. Le sugerimos que active el Secuenciador de Acordes (consulte la página 55 del Manual del Usuario) siempre que empiece a improvisar. De esta forma, podrá reproducir los cambios y anotarlos copiando la información que aparece en la ventana Chord Symbol.

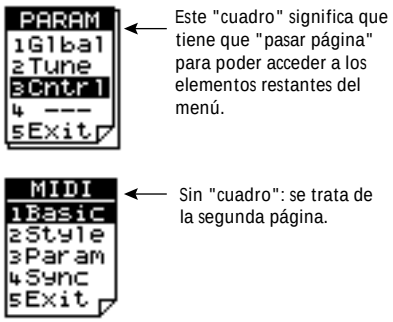
9. Ventana Style/Song Information
Esta ventana visualiza la división actual de Estilos y el compás o el compás/tiempo actual y el tipo de compás de la canción del Grabador que esté tocando.

10. Ventana MIDI Set
Esta ventana visualiza el número del grupo MIDI activo.

1.3 Navegar a través de las páginas de pantalla

Teclas de función y el botón [SHIFT]

Cada tecla de función está asignada a una línea específica del menú función. El propio menú función puede variar, pero siempre puede acceder al segundo elemento del menú con [F2]. Algunos menús son muy grandes para caber en una sola pantalla. En este caso, la parte inferior derecha del menú función será similar a la figura siguiente:



1. Para seleccionar la segunda página, pulse y mantenga pulsado el botón [SHIFT]…

2. … y pulse la tecla de función asignada al elemento que necesite.
Pero pasemos de nuevo a la página Principal.

3. Pulse [F5] (Exit) hasta que se visualice la página Principal:

Mandos, y botones [TONE] y [VOLUME]

Tal como se ha indicado, el EM-2000 cuenta con nueve niveles, puede acceder a cinco de los cuales a través de las teclas de función. Puede seleccionar cuatro niveles a través de los botones dedicados:

TONE: Accede a la página de selección de Tones. Desde esta página, los mandos le permiten seleccionar una Parte, un grupo de tone (A~F), Banco (1~8), Número (1~8), y Variación. Para salir de este nivel, pulse TONE de nuevo o [F5] (EXIT).

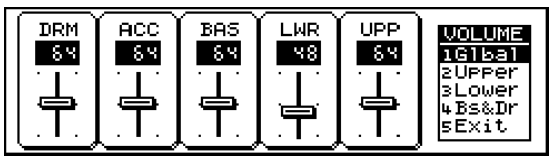
VOLUME: Accede al mixer, desde donde puede ajustar el balance de las partes del EM-2000 (las partes a tiempo real y Arranger). Cabe señalar, sin embargo que con los botones dedicados sólo puede seleccionar las partes de tiempo real (consulte a continuación). Pulse [VOLUME] o [F5] (Exit) para salir de este nivel.

DISK LIST: Permite acceder al modo Disk List, donde puede aprovechar las ventajas de Database, y las funciones Play & Search. Pulse [DISK LIST] o [F5] (Exit) para salir de este nivel.

MIDI PORT: Permite acceder a la página MIDI Port donde puede seleccionar las partes del EM-2000 conectadas a los puertos MIDI. El EM-2000 es multitímbrico de 32 partes, lo que significa que puede recibir y transmitir datos MIDI para 32 canales. En principio parece imposible ya que el estándar MIDI sólo puede manejar 16 canales. Sin embargo, el EM-2000, utiliza dos circuitos MIDI independientes. Para más detalles, consulte la sección “Seleccionar el puerto MIDI” en la página 97 del Manual del Usuario.

Los mandos siempre están asignados a un elemento que aparece en la pantalla. En general funcionan de izquierda a derecha, es decir, los mandos de la izquierda controlan los elementos de la izquierda en la panalla, etc.

Nota: Si no selecciona un nivel de función específico ni pulsa el botón [TONE], usando uno de los mandos podrá pasar al modo de Volumen:



Girando el mismo mando de nuevo, u otro mando, modificará el ajuste del deslizador de volumen correspondiente en la pantalla.

Nota: Los mandos son sensibles a la velocidad. Al girarlos lentamente se consiguen aumentos o reducciones pequeños, mientras que si los mueve con mayor rapidez se producirán cambios más importantes.

Pantalla de valores Inversos/Positivos

Hay una razón por la que ciertos valores aparecen en un fondo azul, mientras que otros aparecen en un fondo claro. El EM-2000 contiene una serie de conmutadores para seleccionar el volumen, panoramización, etc., valores de parámetros que se utilizarán en una situación determinada:

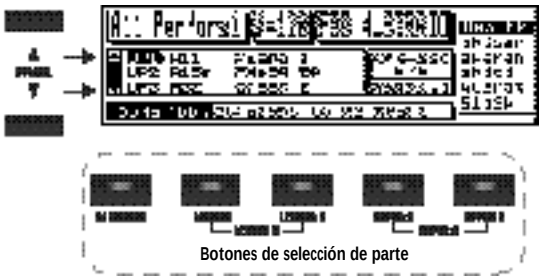
Inverso (blanco sobre azul): La parte en cuestión utiliza sus propios ajustes o los que se encuentran en el Programa del Usuario activo.

Positivo (azul sobre blanco): La parte en cuestión utiliza los ajustes de los Estilos Musicales.

El sistema de caracteres blanco sobre azul se utiliza de forma consistente para señalar que una cierta parte utiliza los ajustes que usted ha seleccionado o los del Estilo Musical seleccionado.

Botones [PAGE] ▲▼ y Part Select

En la página principal, los botones [PAGE] ▲▼ se utilizan para recorrer las partes de tiempo real del EM-2000 para ver qué Tones tienen asignados.



Recorrer las partes con los botones [PAGE] ▲▼ no significa que quede automáticamente seleccionada la parte de la línea superior en la ventana de Información de la Parte. Ello explica el porqué el cursor negro y la flecha derecha no siempre son visibles.

Sólo una parte quedará seleccionada al mismo tiempo. Esa parte está activa para la selección de Tone y otras operaciones de edición. El indicador del botón Part Select [UPPER1] está iluminado. Con é se duplica la función del cursor en la ventana de Información de la Parte para indicar que la parte Upper1 es la que está seleccionada.

Algunas partes de Tiempo real tienen que seleccionar se pulsando dos botones : Lower 2 ([M.BASS] + [LOWER1]), Upper 3 ([UPPER1] + [UPPER2]), y MI ([M.DRUMS] + [M.BASS]). Si pulsa uno o más botones de selección de parte realizará estas funciones:

1. Activar el(los) indicador(es) del(de los) botón(es) que ha pulsado.

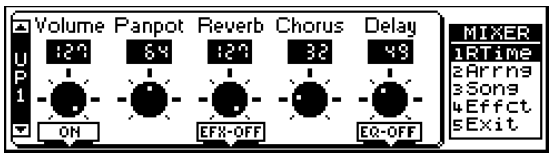
2. Colocar el cursor (y la flecha derecha) en la Parte correpondiente en la ventana de Información de Parte.

3. Colocar la parte seleccionada en la primera línea de la ventana de Información de parte.

Sugerencia: En lugar de utilizar los botones [PAGE] ▲▼ para comprobar la asignación de Tone, también puede pulsar el botón de selección de parte que corresponda a la parte cuya asignación desea comprobar. Este método tiene la ventaja de que la parte en cuestión se activa de forma automática para su edición, lo que no es el caso cuando recorre cíclicamente los botones [PAGE] ▲▼.

Nota: Mientras se visualiza la página Easy Master (consulte la página 15 del Manual del Usuario), los botones [PAGE] ▲▼ le permiten seleccionar directamente la parte de tiempo real que desee. Ello es posible porque sólo se visualiza una parte de tiempo real.

En el modo Mezclador, los botones de selección de parte, que se encuentran debajo de los mandos, funcionan como conmutadores On/Off. Por ejemplo, en la siguiente pantalla, Part Select [UPPER1] le permite activar o desactivar el ecualizador.



Cuando uno de los botones de selección de parte funcione como un conmutador On/Off, ya no podrá seleccionar las partes con estos botones. En este caso, la selección de parte debe efectuarse utilizando los botones [PAGE] ▲▼. Ello explica por qué la barra de desplazamiento especifica luego el nombre de una parte (aquí Upper1).

2. Editar Disk List: programación de la información de la base de datos

En la página 23 del Manual del Usuario, se indica como utilizar las funciones Disk List para localizar las canciones y estilos musicales que desee.

El EM-2000 también le permite programar información de la base de datos con sus propios estilos y canciones, y entrar las notas del tema principal para la función Play & Search (para más detalles sobre como utilizar la función Play & Search, consulte la página 26 del Manual del Usuario). En pocas palabras, le debemos una descripción de las funciones de edición Disk List.

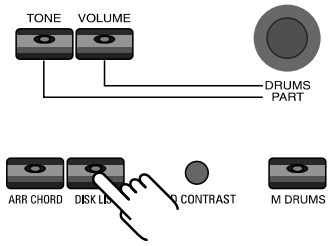
2.1 Seleccionar el modo de edición Disk List

Las funciones aquí escritas están disponibles en el modo Disk List. Para seleccionar lo:

1. Active el EM-2000 e inserte el disco ZIP si va a trabajar con él.
Nota: Asegúrese de INSERTAR EL DISCO ZIP DESPUÉS DE ACTIVAR EL EM-2000.

Nota: Sería una buena idea realizar una copia de seguridad del disco ZIP antes de continuar. Consulte la sección "Funciones de copia" en la página 104 del Manual del Usuario.

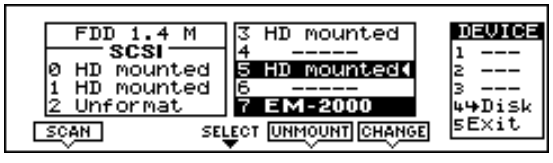
2. Pulse el botón [DISK LIST].



3. Si es necesario, continúe con el paso (4) para seleccionar el disco que contiene el(los) archivo(s) que desea editar. Siga en el paso (7):

Device

4. Pulse [F4] (Dvice) para seleccionar la siguiente página de pantalla:



Scan: **Pulse** Part Select [M.DRUMS] para explorar la cadena SCSI. Esta función le permite comprobar los dispositivos que están presentes. No se olvide de activar el dispositivo que quiera utilizar antes de explorar la cadena SCSI. Si intenta trabajar con la unidad Zip interna, asegúrese de insertar el disco Zip *después* de activar el EM-2000.

Durante la exploración, se visualizará el mensaje "EXECUTING".

Select: Use el mando [BASS/BANK] (Select) para situar la flecha junto al disco montado que desee utilizar. Los números en blanco (ID SCSI ID que no se utilizan) no podrá seleccionar los.

Nota: Los archivos de los disquetes no pueden contener información de la base de datos. Sin embargo, puede renombrarlos con la función Rename, o borrarlos con Delete.

Change: Pulse [UPPER1] para que el elemento seleccionado sea el dispositivo "actual" (activo) , es decir, el dispositivo del que el EM-2000 cargue y guarde en.

Unmount: Pulse [UPPER2] para pasar a la página de pantalla desde la que puede desmontar un dispositivo SCSI:

Por ejemplo, es necesario desmontar ID5 (la unidad Zip interna), si observa que la unidad Zip no contiene el disco deseado. No puede expulsar un disco ZIP sin desmontarlo primero (aunque pulse el botón EJECT de la unidad Zip interna). Use este comando antes de expulsar cualquier soporte extraíble (discos magneto-ópticos, discos Jaz, etc.).

Nota: No es necesario que desmonte los disquetes flexibles (los que se utilizan en la disquetera FDD).

Nota: Sólo puede desmontar los discos que aparecen indicados como "HD mounted".

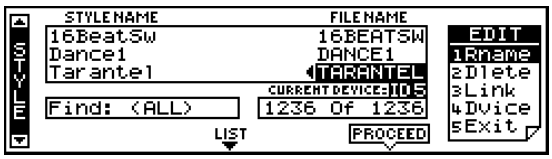
5. Pulse [UPPER2] para desmontar el dispositivo SCSI seleccionado.

6. Pulse el botón EJECT del dispositivo que ha desmontado, retire el disco, inserte otro y pulse [F4] ➥Devc para regresar a la página Device.
De esta forma regresará a ka página de pantalla indicada en el paso (4).

7. Mantenga pulsada la tecla [SHIFT] al tiempo que pulsa una tecla de función:
[F1] para Renombrar (nuevo nombre y/o información de la base de datos para canciones y estilos), [F2] para Borrar (borrar un archivo del disco), o [F3] para "♩ Input" (entrada de notas para Play & Search).

2.2 Renombrar: Nombres de archivo/Información de la base de datos

Después de pulsar [SHIFT]+ [F1], podrá visualizar esta pantalla:

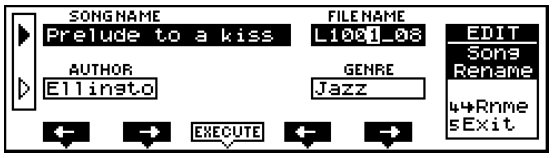


1. Use [PAGE] ▲▼ para seleccionar STYLE o SONG (en la barra de desplazamiento).
Obviamente, esta selección depende de lo que desee cambiar en el disco seleccionado.

Nota: Puede utilizar las funciones de localización para encontrar el archivo que desea en cualquiera de los DISPOSITIVOS CONECTADOS excepto en la disquetera FDD. Para más detalles, consulte la sección "Acceso rápido a los Estilos Musicales y canciones del disco Zip" en la página 23 del Manual del Usuario. Aquí, sería una buena idea seleccionar "Find ALL" (Encontrar TODOS).

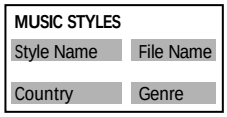
2. Use el mando [BASS/BANK] (List) para seleccionar el archivo que desee editar.

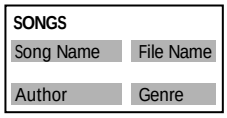
3. Pulse Part Select [UPPER1] (Proceed) para pasar a la página siguiente:



Nota: Si la disquetera (FDD) es el DISPOSITIVO ACTUAL, la pantalla es como la siguiente. En tal caso, Renombrar funciona de la misma forma que las funciones Rename en el modo Disk (consulte la página 76), es decir, no podrá programar la información de la base de datos. Además, la ordenación siempre se lleva a cabo por el nombre del archivo.

4. Use [PAGE] ▲▼ para seleccionar la fila superior(Style/Song Name y File Name) o la inferior (Country/Author y Genre) de los campos de entrada.
Estas son las entradas disponibles en la base de datos para los Estilos Musicales y las canciones:

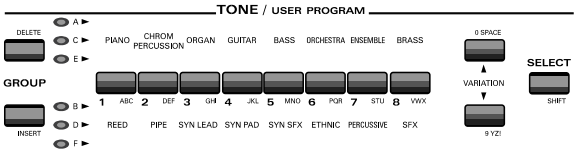




Los campos de la fila inferior (Country, etc.) sólo están disponibles si el DISPOSITIVO ACTUAL no es la disquetera FDD.

5. Use Part Select [M.DRUMS] y [M.BASS] para situar el cursor en el campo de la izquierda (fila superior o inferior), y entre los caracteres que desee utilizando el pad TONE/USER PROGRAM.

6. Use Part Select [UPPER2] y [UPPER1] para colocar el cursor en el campo de la derecha (fila superior o inferior) y entre los caracteres que desee utilizando el pad TONE/USER PROGRAM.

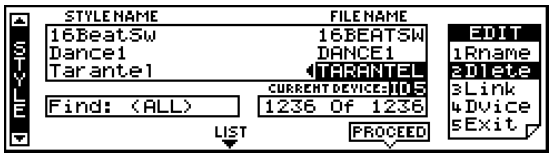


Nota: Para los dealles acerca de cómo utilizar el pad TONE/USER PROGRAM para entrar los nombres, consulte la página 25 del Manual del Usuario.

7. Pulse Part Select [LOWER1] para guardar el archivo seleccionado con la nueva información (o nombre) y para regresar a la pantalla Rename.
También puede pulsar [F4] (➥Rnme) para regresar a la primera página de Rename. En este caso, el nuevo nombre/información no se guardan en disco. De forma alternativa, puede pulsar [F5] (Exit) para regresar a la página Principal (Master).

2.3 Borrar (Disk List)

Después de pulsar [SHIFT] + [F2] (consulte la página 10), puede visualizar una pantalla similar a ésta:



1. Use [PAGE] ▲▼ para seleccionar STYLE o SONG (desde la barra de desplazamiento).
Nota: Puede utilizar las funciones de localización (Find) para localizar el archivo deseado en cualquiera de los DISPOSITIVOS ACTUALES a excepción de la disquetera FDD. Para más detalles, consulte la página 23 del Manual del Usuario. Aquí, sin embargo, el nombre de archivo es el único elemento por el que se puede realizar una ordenación. Después de todo, un archivo es lo uno va a borrar.

2. Use el mando [BASS/BANK] (List) para seleccionar el archivo que desee borrar.

3. Pulse [UPPER1] para acceder a la página siguiente. Aquí, se visualiza el nombre del archivo seleccionado.

4. Pulse [UPPER1] para borrar el archivo seleccionado.
Pulse Part Select [M.DRUMS] si ya no va a utilizar más ese archivo.

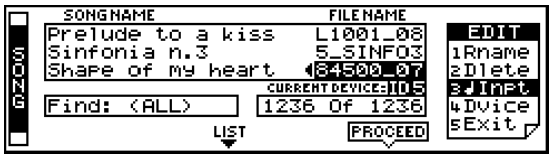
Puede pulsar [F4] (➥Dlte) para regresar a la primera página de Delete. En este caso, no vamos a borrar el archivo. De forma alternativa, puede pulsar [F5] (Exit) para regresar a la página Principal (Master).

Nota: Tenga cuidado para no borrar un Estilo Musical una canción que se utilice en un Grupo Personal (consulte la página 78) o una Grupo de Canción (consulte la página 14).

2.4 Entrada de Notas (♩)

Esta función le permite programar el tema que le permitirá encontrar la canción con la función de búsqueda Play & Search (consulte la página 26 del Manual del Usuario).

Después de pulsar [SHIFT] + [F3] (consulte la la página 10), la pantalla será:



5. Use el mando [BASS/BANK] para seleccionar el archivo de Canción que desea entrar para el tema principal.
Nota: Puede utilizar las funciones de localización (Find) para localizar el archivo deseado en cualquiera de los DISPOSITIVOS ACTUALES a excepción de la disquetera FDD. Para más detalles, consulte la sección "Acceso directo a los Estilos Musicales y a las Canciones del Zip" en la página 23 del Manual del Usuario. Aquí, es una buena idea seleccionar "Find ALL" (Encontrar TODOS).

6. Pulse Part Select [UPPER1] (Proceed).

7. Toque las notas.
El ritmo no tiene importancia. Cada nota que toque producirá un cuadrado. Pruebe a entra un tema que vaya a buscar con toda probabilidad. De esta forma podrá utilizar correctamente Play & Search.

Nota: Si comete un error, pulse Part Select [M.DRUMS] para cancelar las notas que haya entrado y empiece de nuevo.

8. Pulse Part Select [UPPER1] (Execute) para guardar el archivo (y la información de nota) en el disco.
Las canciones que contienen la información Play & Search son reconocibles por el símbolo de una nota (♩) en la parte izquierda de sus nombres.

Nota: La función Play & Search es información de la base de datos que no forma parte de las canciones propiamente dichas.

2.5 Disk Link: establecer enlaces con estilos musicales externos

Puede programar sus propios enlaces con Estilos Musicales en el(los) dispositivo(s) que desee, de manera que cuando al tocar seleccione un Group/Bank/Number, en realidad dirá al EM-2000 que copie los datos del estilo musical desde el disco especificado a la memoria D88.

Los datos se utilizarán automáticamente de manera que no tenga necesidad de seleccionarla memoria D88 después de entrar una dirección Disk Link.

Ésta es la forma de establecer enlaces:

Nota: Las asignaciones de Disk Link se guardan internamente pero no son parte de los Programas de Usuario. De esta forma, "sólo" puede programar 111 enlaces en total (en lugar de los 111 por Programa de Usuario).

Nota: Los ajustes de Disk Link se guardan en una memoria cuyo contenido se guarda junto con todos los datos del Grupo de Programas de Usuario (Función Guardar el Grupo de Programas de Usuario, página 75). Cuando transfiera uno de esos grupos de nuevo al EM-2000 con la opción "All" de la función User Program Set Load, los ajustes internos del Disk Link serán substituidos por los ajustes que acaba de cargar . Asegúrese de guardar los ajustes en disco antes de cargar todo un Grupo de Programas de Usuario. Para guardar los ajustes, consulte la sección "Guardar el Grupo de Programas de Usuario" en la página 75.

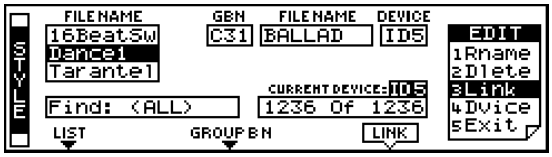
1. Pulse el botón [DISK LIST].

2. Pulse [F4] (Dvce) en la parte derecha de la pantalla. Consulte en la página 10 cómo seleccionar el disco (dispositivo) que desee utilizar (el "Dispositivo Actual").

Nota: También puede seleccionar el Dispositivo Actual después de pasar a la página [F3] (Link). Basta con que pulse [F4] y que prosiga tal como se ha especificado.

Nota: Cuando inserte un disquete, tiene la oportunidad de definirlo como DISPOSITIVO ACTUAL sin selecciona rla página de dispositivos (Device). Consulte la sección "Insertar disquetes flexibles" en la página 107 del Manual del Usuario.

3. Pulse [F1] (Style) para cambiar al nivel de Estilos, luego mantenga pulsado [SHIFT] al tiempo que pulsa [F3] (Link).



4. Use el mando [DRUMS/PART] (List) para seleccionar el Estilo Musical en el disco que desee asignar a la memoria de Disk Link.

Nota: Si no encuentra el estilo que desea, es posible que tenga que cambiar al modo de búsqueda (Find). Para más detalles, consulte la sección "ALL: ordenar archivos en orden alfabético" en la página 24 del Manual del Usuario.

5. Use el mando [BASS/BANK] para seleccionar la memoria de Disk Link (C31~D87) que desea asignar al Estilo Musical.

6. Pulse el botón parpadeante [UPPER1] (Link) para establecer el enlace. La pantalla ahora indica que se ha registrado el enlace:

Para los estilos de Disk Link tenga en cuenta lo siguiente:

- Tiene que seleccionar Group C, y una memoria entre C31 y C88, o Group D.
- Disk Link sólo trabaja si el disco al que está enlazada la memoria puede ser accedida desde el EM-2000, y que el Estilo en cuestión esté disponible. Las referencias se realizan por medio del nombre del archivo, por lo que si renombra un estilo musical, Disk Link ya no podrá encontrarlo. De esta forma, es posible que a veces encuentre el siguiente mensaje de error al intentar acceder a un estilo musical enlazado:

En este caso, inserte el disco, use la función Scan de la página [F4] (Dvice) e intente seleccionar de nuevo la memoria Disk Link .

3. Miscelánea

3.1 Grupos de canciones

Los grupos de canciones son otra de las funciones de gran utilidad para las representaciones de artistas ya que permiten tomarse un respiro sin tener que dejar a la audiencia sin música. Los grupos de canciones son, de hecho, pequeñas secuencias que especifican el orden en que los archivos MIDI estándar de un disco determinado tiene que ser reproducidas.

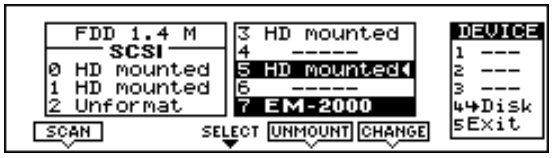
Los grupos de canciones pueden producir bien una reproducción continua de hasta 99 canciones de un disco (disquete, Zip, disco duro, etc.) o bien ser programados para detenerse al final de cada canción, lo que significa que tiene que empezar a tocar la siguiente canción de forma manual.

Compilar un grupo de canciones

1. Inserte el disco que contiene las canciones que desee combinar en un Grupo en la unidad apropiada.
Nota: No utilice disquetes para archivos midi estándar. Antes de proseguir es posible que desee utilizar la función de copia de canciones (Song Copy) o de copia de disquetes (Disk Copy) (consulte la página 81).

2. Desde la página Principal (Master), pulse [F5] (Disk).

3. Si es necesario, primero pulse [F4] (Dvice) para seleccionar la unidad que contiene las canciones que desee incluir en un Grupo.



4. Para utilizar un dispositivo SCSI que estaba desactivado al activar el EM-2000, pulse [M.DRUMS] para explorar el bus SCSI.

5. Use el mando [BASS/BANK] para colocar la flecha (◄) junto dispositivo que desee utilizar.

6. Pulse Part Select [UPPER1] para "cambiar" al dispositivo. El EM-2000 lee ahora brevemente el disco y compila la información de la base de datos.

7. Pulse [F4] (➥Disk) para regresar al modo Disk.

8. Mantenga pulsada [SHIFT] y pulse [F2] (SngSt).

La ventana SngSt visualiza el número de Grupos de Canciones disponibles en el disco. La ventana Position le permite programar la secuencia de canciones, es decir, el orden en que se reproducirán las canciones.

9. Pulse Part Select [M.DRUMS] para crear un nuevo Grupo de Canciones.

10. Utilice el mando [BASS/BANK] para seleccionar la canción en el disco que tenga que tocar primero (asignado a la Posición (Position) 1).
Nota: Un grupo de canciones sólo puede utilizar los archivos MIDI estándar que se encuentren en el mismo disco que el Grupo de Canciones.

11. Use el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar la Position 2.

12. Asigne una canción a esta posición con el mando [BASS/BANK].

13. Repita los pasos (11) y (12) para compilar el Grupo de Canciones.
Seleccione End como última entrada. Las canciones después del marcador End no se incluirán en el Grupo de Canciones.

14. Pulse Part Select [UPPER1] para guardar el Grupo de Canciones.
El Grupo de Canciones así creado se guardará en el `primer número disponible. No puede dar nombre a los Grupos de Canciones.

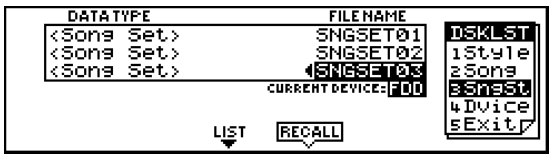
15. Espere hasta que se visualice el mensaje OK Save Complete y luego pulse [F5] (Exit) para regresar a la página Principal (Master).

Cargar un Grupo de Canciones (Database)

Los Grupos de Canciones pueden cargarse en el orden que desee de la misma forma que los Estilos Musicales y las Canciones (Archivos MIDI Estándar): a través de la función Database.

1. Pulse el botón [DISK LIST].

2. Pulse [F3] SongSet.



Fíjese en el número del DISPOSITIVO ACTUAL para saber si se ha seleccionado la unidad que desea. Si no es así, pulse [F4] (Dvice) y selecciónelo (Para más detalles, consulte la sección "Compilar un Grupo de Canciones").

3. Use el mando [BASS/BANK] para seleccionar el Grupo de Canciones que desee y pulse Part Select [UPPER2] para cargarlo.
También pude pulsar [PLAY►/STOP■] de la Grabadora parta iniciar la reproducción directamente del Grupo de Canciones.

4. Pulse [F5] (Exit) para regresar a la página Principal (Master).

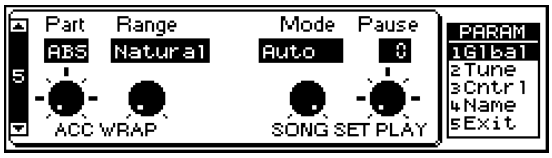
Reproducir el Grupo de Canciones

La función Song Set Play le permite especificar cómo se van a reproducir los Grupos de Canciones seleccionados.

1. Desde la página Principal (Master), pulse [F2] para seleccionar el modo de Parámetros (Parameter).

2. Pulse [F1] para pasar al nivel Global.

3. Use [PAGE] ▲▼ para seleccionar la quina página de Global.



Modo (Auto, Manual): Use el mando [LOWER/NUMBER] para seleccionar Auto si la reproducción de la siguientes Canción tiene que comenzar automáticamente después que haya transcurrido el tiempo determinado para la Pausa (consulte a continuación). Seleccione Manual si desea tener el control del momento en que se reproduce la siguiente Canción.

Pausa (0~99 segundos): El valor de Pause (use [UPPER/VARIATION]) especifica los espacios en blanco entre dos Canciones de una Cadena de canciones. Fíjese en que el valor Pause sólo se utiliza si selecciona el modo Auto.

Reproducir un Grupo de Canciones

Para reproducir un Grupo de Canciones, inserte el disco en la unidad, seleccione el disco (con Device, consulte la columna de la izquierda), y use la función Database para seleccionar lo. Pulse los botones [PLAY►/STOP■] de la Grabadora para empezar a reproducir el Grupo de Canciones.

3.2 Utilizar el EM-2000 con secuenciadores MIDI externos

Los datos de las canciones generados por la Grabadora del EM-2000 y el Secuenciador de 16 pistas se guardan siempre en disco como archivos MIDI estándar. Ello significa que puede cargarlos en la memoria de cualquier secuenciador o software de secuenciador. Además, el EM-2000 también transmite datos MIDI (Partes a tiempo real, Partes del Arranger, Partes de Canción).

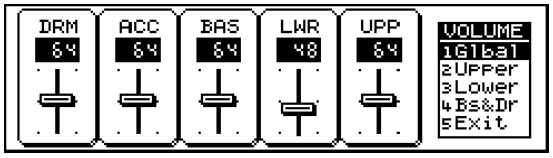
Algunos secuenciadores y programas secuenciadores definen los mensajes de notas por medio de los valores de Tiempo de Compuerta (por ejemplo, la duración). Los datos que contiene los mensajes Legato/Portamento pueden, por tanto, no ser reproducidos tal como se hubiera planeado.

Después de transferir los datos MIDI desde el EM-2000 a uno de estos secuenciadores (cargándolos desde un disco o transmitiéndolos via MIDI), aumente en "+1" el valor del Tiempo de Compuerta de todos los mensajes de nota antes de reproducirlos o editarlos con el secuenciador externo. Muchos de los secuenciadores cuentan con funciones globales de edición que deben permitirle hacerlo sin invertir mucho tiempo en ello.

4. Páginas de volumen y modo Volume

Página Principal (Master): [VOLUME]
O girando uno de los cinco mandos

En la página Principal (Master), los cinco mandos están asignados al parámetro de volumen de las partes a tiempo real. Siempre que gire un mando, seleccionar á la página volumen (Volume) (y el indicador [VOLUME] empezará a parpadear).



Gire el mando una o más veces para cambiar el volumen de las partes asignadas al mando. La página Volume desaparecerá después de unos segundos de inactividad. Si, no obstante, pulsa el botón [VOLUME] (el indicador se ilumina fijo), la página Volume se visualizará hasta que pulse de nuevo el botón [VOLUME].

En esta página, los botones de selección de parte pueden utilizarse para enmudecer (nombres de las partes en minúsculas) o activar (mayúsculas) las partes.

4.1 Control de Volumen (asignaciones del fader)

En mando situado debajo de cada sección le permite controlar el nivel de la parte correspondiente. Al pulsar [F1], se agrupan algunas de las partes a tiempo real, lo que significa que los mandos (y los faders en pantalla) controlan dos o más secciones (por ejemplo: en la página “Glbal”, el fader UPP controla el volumen del Upper 1/2/3 y la parte MI).

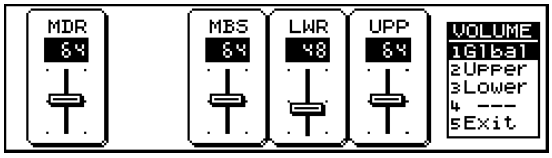
Con las teclas de función [F1]~[F4], puede cambiar las asignaciones de mando/parte, activando el control individual de los parámetros de Volumen (Volume).

Global Volume

Pulse [F1] para seleccionar la página Global Volume. Esta página le permitirá ajustar el balance de las “Secciones de parte a tiempo real” en lugar de las partes de forma individual. Para más detalles, consulte la sección “Balance de las Partes (Volumen & Mezclador)” en la página 72 del Manual del Usuario

página Volume en modo GM/GS

Si selecciona el modo Volume con el indicador [GM/GS MODE] iluminado (lo que significa que el EM-2000 está en modo GM/GS), el aspecto de las páginas de volumen es el siguiente:



Para más detalles, consulte la sección “Volumen en el modo GM/GS” en la página 74 del Manual del Usuario.

5. Páginas y modo Tone

5.1 Selección de Tone

Página Principal (Master): Botones TONE/USER PROGRAM
O [TONE] + mandos

El modo Tone es similar al modo Volume al seleccionar un Tone para una parte a tiempo real automáticamente se accede a una página de modo Tone. El indicador del botón [TONE] empieza a parpadear, y la página Tone desaparece tras unos segundos de inactividad.

Al pulsar el botón [TONE], por otro lado, se activa el modo Tone (se ilumina el indicador), el cual deberá abandonar de forma manual pulsando de nuevo [TONE].

Cuando seleccione un botón TONE GROUP (A, B, C, D, E, F), si selecciona esta página pulsando [F1] después de seleccionar el modo Tone, o si gira el mando [ACCOMP/GROUP] mientras se visualiza la página de modo Tone, la pantalla responde con una lista de Banks que puede seleccionar en ese grupo:

Ahora puede comprobar el contenido de los bancos de los otros grupos pulsando [PAGE]▼ o [PAGE]▲. De esta forma no se activa el grupo cuyo nombre aparece en la barra de desplazamiento.

Fíjese también en la "dirección MIDI" del Tone o Variación activo actual: Para seleccionar el Tone "St. Tenor Sax" a través de MIDI, debe transmitir los cambios de control CC00 "9", CC32 "3", y programar el cambio "67" (en ese orden) al EM-2000 (vía MIDI o a través de un archivo MIDI estándar).

Para más detalles, consulte en el Manual del Usuario las secciones para la selección de Tone y las páginas que se visualizan.

5.2 Edición de Tone (parámetros de la Parte)

[TONE] →[F4]

Modulación (Vibrato)

El Vibrato es un efecto creado por la modulación de la afinación.

Vibrato Rate [-64~+63]: Este parámetro ajusta la velocidad de la modulación de la afinación. Los ajustes positivos (+) aceleran la modulación de la afinación predefinida y los negativos (–) la ralentizan.

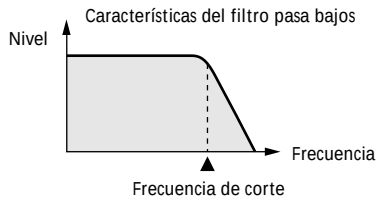
Vibrato Depth [-64~+63]: Este parámetro ajusta la intensidad de la modulación de la afinación. Los valores positivos (+) significan que la "modulación" será más prominente mientras que los ajustes negativos (–) lo hacen menos profundo.

Vibrato Delay –64~+63]: Este parámetro ajusta el tiempo requerido para que empiece el efecto del vibrato. Los valores positivos (+) aumentan el tiempo antes del inicio del vibrato y los negativos lo reducen.

Timbre (Filtro)

Modificando los ajustes de filtro, puede controlar el timbre (tono) del sonido. El EM-2000 utiliza filtros pasa bajos (LPF) que permiten el paso sólo de frecuencias más bajas que las especificadas.

TVF Cutoff [-64~+63]: Los ajustes positivos de las frecuencias de corte equivalen a que se dejan pasar más armónicos, de manera que el sonido se hace más brillante. Cuanto más aumente el valor en la dirección negativa, menos armónicos podrán pasar y el sonido será más suave (más apagado).



Nota: En algunos sonidos, los ajustes positivos (+) de Cutoff Freq no producirán ningún cambio apreciable ya que el parámetro preprogramado de Cutoff Freq ya se encuentra en su valor máximo.

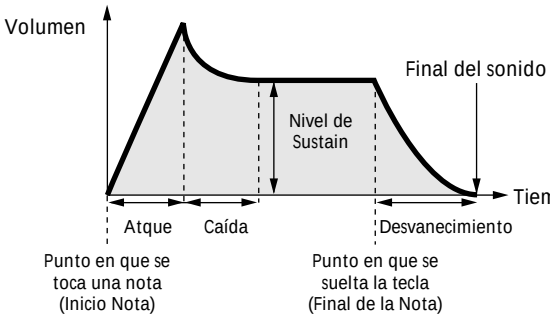
TVF Resonance [-64~+63]: Este parámetro se asocia indefectiblemente con un sintetizador. Al aumentar el valor de resonancia, los armónicos del área de la frecuencia de corte se enfatizan, creando un sonido con un fuerte carácter.

Nota: En algunos sonidos, los ajustes negativos (–) de la resonancia no producirán cambios apreciables en el sonido.

Envolvente

La forma de la envolvente es única para cada instrumento, y es un elemento importante en la forma en la que distinguimos los sonidos que escuchamos. La envolvente de los sonidos de los instrumentos musicales puede cambiar en función de la forma de tocar el instrumento. Por ejemplo si una trompeta se toca de forma aguda y fuerte, el ataque será rápido y el sonido agudo. Pero si se toca la trompeta de forma suave y ligera, el ataque será más suave. Para ajustar el ataque de un sonido, puede modificar el tiempo de ataque de la envolvente. Al modificar estos valores de la envolvente puede simular las características de muchos instrumentos distintos.

El parámetro de la envolvente afecta tanto al volumen (o amplitud) como al filtro. Si la frecuencia de corte se ha reducido, se elevará de la misma forma que la envolvente, y caerá de la misma forma que la envolvente.



Env Attack [-64~+63]: Este parámetro ajusta el inicio del sonido. Los valores negativos aceleran el ataque, con lo que el sonido pasa a ser más agresivo.

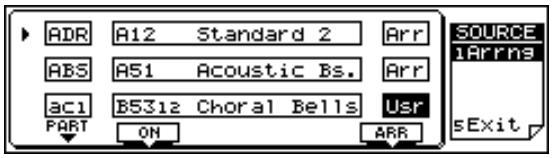
Env Decay [-64 ~+63]: Este parámetro ajuste el tiempo durante el que el sonido pasa desde el punto más alto del ataque al más bajo del nivel de sustain.

Nota: Los sonidos de percusión suelen tener un nivel de sustain 0. Los sonidos de piano y guitarra se encuentran en esta categoría. Si mantiene pulsada la tecla por mucho tiempo tendrá poco efecto pues sobre la duración de las notas que esté tocando.

Env Release [-64~+63]: Este parámetro ajusta la duración de la caída del sonido desde que se libera la nota hasta que ya no se oye. La frecuencia de corte también se reduce en función de este ajuste.

5.3 Origen (Source)

[TONE] →[SHIFT] + [F1]



El usuario decide si el EM-2000 debe recordar qué tones ha asignado a las partes del Arranger. Si no modifica el ajuste origen (Source), podrá apreciar que después de un tiempo, el Estilo Musical regresa a los Tones originales predefinidos.

Gracias a los conmutadores Source, no obstante, puede garantizar que la selección del Tone predefinido no tendrán prioridad sobre las selecciones que realice.

USR: La selección del Tone sigue en efecto hasta que seleccione otro Tone u otro Programa de Usuario.

ARR: La selección del Tone para las partes del Arranger es modificada por los ajustes de los Estilos Musicales.

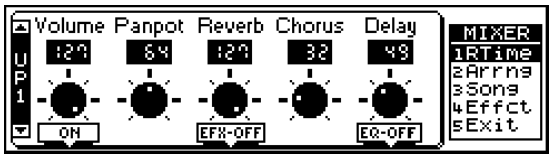
Nota: Los conmutadores Source sólo se aplican a los mensajes "internos". Los cambios de programa recibidos via MIDI siempre se ejecutarán, sin importar los ajustes de los conmutadores Source.

Use el mando [DRUMS/PART] para seleccionar la Parte cuyo ajuste Source desee modificar.

Si lo desea, puede activar o desactivar la parte del Arranger seleccionada pulsando [M.BASS]. El nombre de una parte que haya desactivado se indica en minúsculas (por ejemplo "ac2").

6. Modo Mezclador (Mixer)

Desde la página Principal (Master), puede acceder al modo Mezclador (Mixer) pulsando [F1]. De esta forma podrá acceder a una página similar a la indica a continuación:



(Como el EM-2000 está equipado con una función de memoria de página, puede saltar a otra página cuando seleccione el modo Mezclador (Mixer).) Las teclas de función [F1], [F2], y [F3] le permiten seleccionar la sección de las partes que desee editar. Después de seleccionar la sección (RTime, Arrng, o Song), seleccione la parte que desee editar con los botones [PAGE] ▲▼.

Con los mandos giratorios debajo del parámetro deseado podrá cambiar con toda facilidad los valores de la parte seleccionada.

Partes seleccionables: (*Partes a tiempo real*) Upper 1/2/3, Lower 1/2, M. Bass, M. Drum, MI (M.INT), (*partes del Arranger*) A.Drum, A.Bass, Acc1~Acc6, (partes de Canción) Sng1~Sng16.

6.1 Mixer\RTime y Mixer\Arrng

Página Principal (Master): [F1] (Mixer)→[F1] (RTime) o [F2] (Arrng)
Selección de parte: [PAGE] ▲▼

Volume (0~127): Use el mando [DRUMS/PART] para ajustar el volumen de la parte seleccionada. El valor "0" significa que la parte en cuestión no será audible, mientras que "127" es el volumen máximo.

Nota: Aunque la polifonía no es un problema en el EM-2000, tenga en cuenta que el valor "0" no significa que la parte no utilice el número de voces necesario. Si no necesita una parte en una situación determinada, enmudézcala con el conmutador ON/OFF.

On/Off (enmudecer una parte): Use el botón [M.DRUMS] para activar (On), o enmudecer (Off) la parte seleccionada. Este conmutador para enmudecer funciona de forma similar al conmutador Local (consulte la página 68) del modo MIDI ya que el ajuste On significa que la parte en cuestión no suena pero sigue enviando mensajes MIDI al MIDI OUTput si el parámetro Part Switch (consulte la página 71) está seleccionado en Int. El ajuste Enmudecimiento de una parte puede guardarse en un Programa de Usuario. Cuando se activa una parte, su nombre, mostrado en la barra de desplazamiento, aparece en mayúsculas (por ejemplo, UP1). Si la parte está desactivada (Off), su nombre se visualiza en minúsculas (por ejemplo, up1).

Nota: El parámetro MIDI\Param Part Switch (consulte la página 71) le permite especificar si al enmudecer una parte significará que ya no se envíen más datos MIDI.

Panpot (0~64~127, Rnd): Le permite ajustar la posición estéreo (panoramización) de la parte seleccionada . Consulte la sección "Panpot (posición estéreo)" en la página 74 del Manual del Usuario. El valor "0" significa que la parte se panoramizará el máximo a la izquierda, "64" es la posición central (el mismo volumen para los canales derecho e izquierdo), mientras que "127" significa que la parte se panoramizará el máximo a la derecha. Seleccione "Rnd" si la parte en cuestión tiene que variar en el espectro estéreo de una forma impredecible.

Reverb (0~127): El nivel de reverberación es asignado por el mando [BASS/BANK]. Puede ajustar un nivel distinto para cada parte. El valor "0"significa que la parte en cuestión no será procesada por el efecto Reverb, mientras que el valor "127" representa el nivel máximo de reverberación. Este parámetro tiene la misma función que un control AUX Send de una mesa de mezclas.

Chorus (0~127): El nivel de envío de Chorus está asignado al mando [LOWER/NUMBER]. Puede ajustar valores distintos para cada parte.

Delay (0~127): El nivel de envío de Delay sólo puede ajustarse en partes a tiempo real. Las partes del Arranger no se pueden procesar por el efecto Delay.

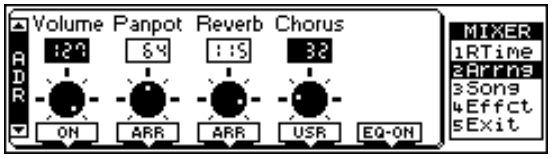
EFX ON/OFF: Le permite especificar si se debe procesar o no la pare en cuestión con DSP EFX. Asignar una parte al DSP EFX también significa que los ajustes Reverb, Chorus, y Delay Send ya no se utilizan más. Consulte también la sección "Inserción del efecto (DSP EFX)" en la página 76 del Manual del Usuario.

Nota: El DSP EFX sólo está disponible para las partes a tiempo real.

Equalizer (On/Off): Use el botón [UPPER1] para activar/desactivar el ecualizador para la parte seleccionada. Seleccione Off si no desea que la parte seleccionada sea procesada por el ecualizador a dos bandas.

Conmutadores Source para las partes del Arranger

Página Principal (Master): [F1] (Mixer)→[F2] (Arrng)
[PAGE] ▲▼ para seleccionar una parte del Arranger (ADR, ABS, ACC1~ACC6)



Pulse [M.BASS], [LOWER1], o [UPPER1] para seleccionar ARR o USR.

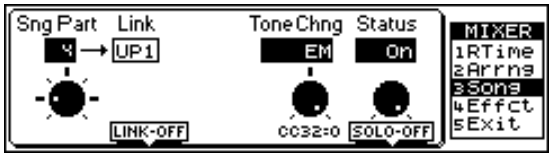
USR: Los ajustes siguen en efecto hasta que los cambie o hasta que seleccione otro Programa de Usuario. (USR es una abreviatura de *Programa de Usuario*).

ARR: En este caso, los ajustes de la parte del Arranger se ven afectadas por los ajustes de los patrones del Estilo Musical que utilice.

6.2 Mixer\Song

Página Principal (Master): [F1] (Mixer)→[F3] (Song)

Desde el modo Mezclador (Mixer), pulse [F3] para acceder a la página siguiente:



Desde aquí podrá ajustar distintos parámetros para las partes de Canciones tocadas por el Grabador. Fíjese en que estos parámetros suplementan o modifican los ajustes contenidos en el archivo MIDI estándar. A diferencia de las páginas RTime y Arrng, estos parámetros son de control en lugar de ajustes absolutos. Los ajustes adicionales pueden salvarse directamente en la propia canción (consulte la sección "Edición del Header Post" en la página 46).

Sng Part (1~16): Empiece seleccionando la parte de la Canción que desee con el mando [DRUMS/PART] antes de modificar otros parámetros de la página.

Link (On/Off): El parámetro Link sólo está disponible para partes de Canciones asignadas a partes a tiempo real. Estas asignaciones están predefinidas y no pueden seleccionar se:

Sng Part (función SMF)	Parte EM-2000
10 (Drums)	M. Drums
2 (Bass)	M. Bass
4 (Solo/Melody)	Upper1
6 (Segunda melodía)	Upper2
11 (No se especifica)	Lower 1
13 (No se especifica)	Upper3
14 (No se especifica)	Lower 2
15 (No se especifica)	M. Int

Cuando selecciona On para Link, puede tocar una parte a tiempo real desde el teclado y dejar que la correspondiente parte de canción enlazada seleccione Tones por usted. Se trata de una función útil para la interpretación Minus One (consulte la sección "Status" a continuación), en que puede enmudecer la melodía (en general la parte de Canción 4) para poder tocarla usted mismo. Si está satisfecho con la selección de Tone del archivo MIDI archivo MIDI estándar, Seleccione On para Link. Si no lo está, seleccione Off y seleccione el Tone que desee para la parte de la melodía que está tocando a tiempo real. La selección de Tone para las partes de Canción pueden guardarse en un Programa de Usuario.

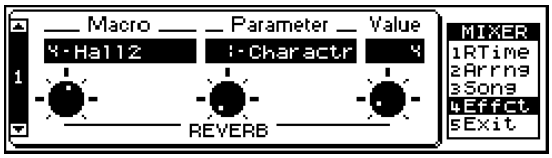
Tone Change (Old, G-800, EM): Consulte la sección "Tone Change: Old, G-800 y EM" en la página 62 del Manual del Usuario.

Status (On/Off) (Minus One): El parámetro Status le permite seleccionar el estado (Enmudecido o On) de la parte de la canción seleccionada. Cuando seleccione Enmudecido, la parte de la Canción ya no sonará. Seleccionar Enmudecer equivale a activar la función de reproducción Minus One en otros instrumentos. Seleccione On para Status para todas las otras partes de Canción que tengan que reproducirse.

Solo On/Off: Use el botón el botón de selección de parte [UPPER1] para activar (Solo On) o desactivar (Solo Off) el modo Solo para la parte seleccionada. Solo On significa que sólo será audible la parte de la canción actualmente seleccionada.

6.3 Páginas Mixer\Effect

Página Principal (Master): [F1] (Mixer)→[F4] (Effct)
[PAGE] ▲▼ para seleccionar la página que desee (1~6)



Reverberación

Sólo puede seleccionar un parámetro a la vez. Ello no significa, no obstante, que los valores del parámetro no visible ya no sean válidos al seleccionar otro parámetro. Tenga cuidado al seleccionar Macros después de ajustar los parámetros a sus necesidades, ya que al seleccionar otro Macro significará que todos los valores de los parámetros pasarán a sus valores originales.

Macro: Macro le pemite seleccionar uno de los efectos (llamado *Carácter*, consulte a continuación) así como los valores predefinidos adecuados para todos los parámetros de reverberación (Pre-LPF~RevPre DlyT). La diferencia entre Macro y Character (consulte la sección siguiente) es que el primero realiza lo que implica su nombre : llama a una Macro de programa que incluye los ajustes de selección de Carácter y Parámetros para el efecto seleccionado.
Room1, *Room2*, *Room3*: Estas reverberaciones simulan la reverberación de una habitación. Ofrecen una reverberación de espacio definido.

Hall1, *Hall2*: Estas reverberaciones simulan la reverberación de una sala de conciertos. Consiguen una reverberación más profunda que las reverberaciones Room.

Plate: Este efecto simula una reverberación de lámina (un dispositivo de que utiliza una lámina metálica para simular una reverberación natural).

Delay: Se trata de un retardo convencional que consigue efectos de eco.

Panning Delay: Un retardo especial en el que el sonido retardado se desplaza a derecha e izquierda. Es efectivo en estéreo.

Puesto que el retardo sólo funciona en una parte, use el retardo dedicado para conseguir efectos de eco. De esta forma, ele fecto de reverberación puede ser utilizado para "dar mayor profundidad" al campo del sonido.

Parámetros de Reverberación

Character (0~7): Character sólo especifica el tipo de reverberación que necesita . No carga valores predefinidos para los parámetros Pre-LPF~RevPreDlyT. De hecho, Character es en si mismo un parámetro de Macro. Ello explica por qué puede seleccionar el macro *Room 2* y *Delay* para Character. Al seleccionar, pués, otro Character no reinicializa los valores de los Parámetros a sus valores originales. Una Macro, por otro lado, activa un tipo de reverberación y los ajustes adecuados para el efecto.

Pre-LPF (0~7): Puede aplicarse un filtro pasa bajos a la señal de Tone enviado a la reverberación para recortar la gama de altas frecuencias antes de ser procesada por la reverberación. Los valores altos recortarán más las altas frecuencias, lo que da como resultado una reverberación más suave. Cabe señalar que este parámetro sólo se aplica a la señal que se envía al efecto de reverberación. Si desea cortar las altas frecuencias de las señales de Tone directas, use el ecualizador (consulte la página 22).

Rev Level (0~127): Este parámetro ajusta el volumen del efecto de reverberación (o la señal Master AUX Return si está más familiarizado don los términos de consola de mezclas). Los valores altos dan como resultado una reverberación más alta.

Rev Time (0~127): Este parámetro ajusta el tiempo de duración de la reverberación. Los valores altos dan como resultado reverberaciones más largas.

Rev Delay Fb (0~127)
Este parámetro sólo está disponible al seleccionar Rev Charac 6 Delay, o 7 Panning Delay. Ajusta la forma en que se repite el retardo. Los valores altos dan como resultado más repeticiones.

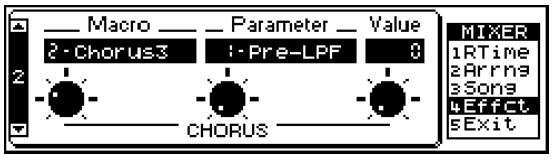
RevPreDlyT (0ms~127ms): Este parámetro ajusta el intervalo entre la señal original ("seca") y el comienzo del efecto de reverberación seleccionado. Los valores altos dan como resultado un tiempo de preretardo alto, simulando un espacio de reverberación mayor..

Valor

Use el mando[UPPER/VARIATION] para especificar un valor para el Parámetro seleccionado. En aras de una mayor claridad, hemos colocado el rango del parámetro junto a los respectivos parámetros (consulte la sección anterior).

Nota: Tenga en cuenta que los cambios aquí realizados se aplican a todas las partes que utilizan el efecto. Por tanto, compruebe siempre que los ajustes suenen como cuando toca las otras partes.

Chorus



Macro: Chorus amplía la imagen espacial del sonido, añadiendo mayor riqueza. Puede seleccionar seleccionar entre 8 tipos de Chorus.
Chorus 1~4: Son los efectos de Chorus convencionales que añaden amplitud y profundidad al sonido.

Feedback Chorus: Es un Chorus con un efecto Flanger y un sonido suave.

Flanger: Efecto que suena de forma similar a un reactor despegando o aterrizando.

Short Delay: Se trata de un retardo con un tiempo de retardo breve.

Short Delay (FB): Un retardo corto con muchas repeticiones.

Como que el Retardo sólo funciona para una parte, use el retardo dedicado para los efectos de eco. De esta forma, el efecto Chorus se puede utilizar para allanar las imágenes estéreo.

Parámetros Chorus

Cho Pre-LPF (0~7): Se puede aplicar un filtro pasa bajos al sonido enviado por el Chorus para limitar el rango de frecuencias altas. Los valores altos recortarán más las altas frecuencias, lo que da como resultado un sonido Chorus más suave.

Cho Level (0~127): Este parámetro selecciona el volumen genera. del efecto Chorus. Si sólo un Tone contiene demasiados Chorus, reduzca el valor Chorus Send (consulte la página 21) en lugar del valor Cho Level.

ChoFeedback (0~127): Este parámetro ajusta el nivel en el que el sonido Chorus es re-enviado (realimentado) en el Chorus. Por medio de la realimentación, podrá crear un sonido Chorus más denso. Los valores altos dan como resultado un mayor nivel de realimentación.

Cho Delay (0~127): Este parámetro selecciona el tiempo de retardo del efecto Chorus. Los valores altos consiguen una mayor desviación en la afinación del sonido Chorus.

Cho Rate (0~127): Este parámetro ajusta la velocidad (frecuencia) con que se modula el sonido Chorus. Los valorese altos dan como resultado una modulación más rápida.

Cho Depth (0~127): Este parámetro selecciona la profundidad de modulación del sonido Chorus. Los valores altos dan como resultado una modulación más profunda.

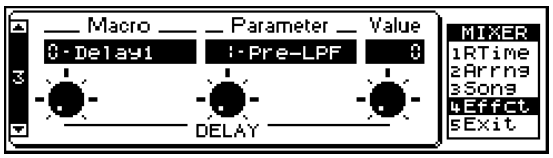
Cho → Reverb (0~127): Este parámetro ajusta el sonido Chorus que se enviará a la reverberación. Los valores altos consiguen que se envíe un mayor sonido. El valor "127" permite conectar en serie de forma efectiva los efectos Chorus y Reverb (Chorus antes de Reverb). Si no desea procesar la señal Chorus con el efecto reverberación, seleccione el valor "0".

Cho→Dly (0~127)
Este parámetro selecciona la cantidad de sonidos Chorus que se enviará a Delay. Los valores altos dan como resultado que se envíe una mayor cantidad de sonido. El valor "127" permite conectar de forma efectivalos efectos Chorus y Delay en serie (Chorus antes que Delay). Si no desea procesar la señal Chorus con el efecto retardo, seleccione el valor "0".

Sugerencia: Use este parámetro siempre que desee procesar una parte del Arranger con el efecto Retardo (consulte la sección siguiente). Si todo su interés se centra en el retardo, seleccione 0 para los parámetros Chor Delay, Cho Rate y Cho Depth. Tenga en cuenta que de esta forma se consigue un efecto Chorus "limpio" que no estará disponible.

Valor
Use el mando [UPPER/VARIATION] para especificar un valor para el parámetro seleccionado. En aras de una mayor claridad, junto al parámetro especificaremos el rango de valores posibles (consulte la sección anterior).

Retardo (Delay)



Macro: Retardo crea ecos. También se utiliza para dar mayor profundidad y amplitud a un sonido añadiendo un breve retardo al sonido original (una técnica que suele utilizarse en canciones de rock-'n'-roll y en bares Karaoke). Puede seleccionar entre 10 tipos de retardo.
Delay 1~3: Son los retardos convencionales. 1, 2 y 3 tiene tiempos de retardo progresivamente más largos.

Delay 4: Se trata de un retardo con un tiempo de retardo más breve (del tipo del efecto "slap back").

Pan Delay 1~3: El sonido de retardo se desplaza a derecha e izquierda. Es efectivo si se escucha en estéreo. 1, 2 y 3 tiene tiempos de retardo progresivamente mayores.

Pan Delay 4: Se trata de un retardo breve con el sonido del mismo desplazándose a derecha e izquierda. Es efectivos se escucha en estéreo (del tipo de efecto estéreo "slap back").

Dly To Rev: Se añade reverberación al sonido de retardo que se mueve entre derecha e izquierda. Es efectivo si se escucha en estéreo.

PanRepeat: El sonido de retardo se desplaza entre los canales derecho e izquierdo, pero la posición de panoramización es distinta de los efectos antes mencionados. Es efectivo si se escucha en estéreo.

Parámetros Delay
Dly Pre-LPF (0~7): Un filtro pasa bajos puede aplicarse al sonido que entra en el retardo para cortar el rango de frecuencias altas. Los valores altos cortarán más las frecuencias, lo que dará como resultado un sonido de retardo más suave.

Dly Time C (0.1ms~1.0s): El efecto Retardo del EM-2000 permite seleccionar tres tiempos de retardo, lo que resulta útil al escuchar en estéreo: centro (C), izquierda (L), y derecha (R). Delay Time Center selecciona el tiempo de retardo del retardo situado en el centro.

DlyTRatioL/R (4%~500%): Este parámetro selecciona el tiempo de retardo del retardo que se encuentra a derecha o izquierda como porcentaje del retardo central. El valor "100%" significa que el retardo izquierda o derecha repite a la misma velocidad que el retardo centro.

Dly Level C/L/R (0~127): Estos parámetros ajustan el volumen de los retardos central, izquierdo y derecho. Los valores altos dan como resultado un retardo más alto.

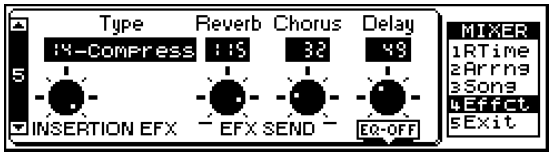
Dly Level (0~127): Este parámetro ajusta el volumen general de los tres retardos (central, izquierdo y derecho). Los valores altos dan como resultado un retardo general más alto.

Dly Fback (–64~ 0 ~+63): Este parámetro especifica el número de veces que se repetirá el Retardo. Con un valor de "0", el retardo no se repite. Con valores altos habrá más repeticiones. con valores negativos (–), el retardo Central se realimentará con la fase invertida. Los valores negativos son efectivos con tiempos de retardo breves.

Dly→Rev (0~127): Este parámetro selecciona el total del sonido de retardo que se envía a reverberación. Los valores altos significan que la parte de reverberación será más prominente en la señal de retardo. Tenga cuidado de no aplicar este efecto en exceso ya que tiende a enmascarar la imagen del sonido.

Equalizador
Para más detalles, consulte la página 75 del Manual del Usuario.

Parámetros DSP EFX



(EFX) Type: Le permite seleccionar el algoritmo EFX que desee. El tipo se carga con los ajustes predefinidos adecuados que no pueden editarse desde el EM-2000. Sin embargo, puede modificar dos parámetros por tipo a través de los dos parámetros origen (consulte la página 77 del Manual del Usuario). Consulte en la página 114 una descripción de los tipos de efectos y de los parámetros controlables.
Al combinarse con un algoritmo paralelo EFX (consulte la página 116), el parámetro Panpot en la página 19 le permite seleccionar qué efecto en la pare en cuestión debe ser procesado. Seleccione "1" (máximo a la izquierda) para enviar la parte de la señal en cuestión a un efecto, o "127" (todo a la derecha) para enviarlo al otro efecto. Tales algoritmos EFX paralelos le permiten utilizar dos distintos efectos de inserción de manera simultánea.

Nota: Pulse [UP1 SET RECALL] en el panel frontal para cargar el EFX Type asignado en fábrica para el Tone Upper1 seleccionado. NO pulse este botón si ya ha seleccionado otro EFX de inserción que no desea cambiar. A continuación indicamos las asignaciones de fábrica (para programas números de cambio de programa, lo que significa que se aplican a todos los bancos CC00 y CC32 enlazados con estos números de cambio de programa):

Reverb (0~127): El valor "0" significa que el DSP EFX no se procesará con el efecto de reverberación, mientras que el valor "127" representa el nivel máximo de reverberación.

Chorus (0~127): Use el mando [LOWER/NUMBER] para especificar el nivel de la señal DSP EFX que se enviará al efecto Chorus.

Delay (0~127): Use el mando [UPPER/VARIATION] para especificar el nivel de la señal DSP EFX que se enviará al efecto de Retardo.

Origen 1 & 2

Consulte la sección "Ajustar los dos parámetros Origen" en la página 77 del Manual del Usuario.

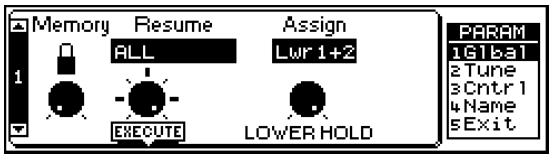
7. Modo de Parámetros

Tal como se indica en el Manual del Usuario, el modo de parámetros contiene los parámetros que se aplican a distintos aspectos del EM-2000:

1. Parámetros Globales
2. Parámetros del Arranger
3. Partes a tiempo real
4. Parámetros del Controller
5. Parámetros del Programa de Usuario
6. Conmutadores Source para algunos de estos parámetros

7.1 Parameter\Glbal\1

Página Principal (Master): [F2] (Param)→[F1] (Glbal)
[PAGE] ▲▼ (select page 1)



Memory bloqueado/desbloqueado: (Parámetro Global) Este parámetro le permite activar (bloquear) o desactivar (desbloquear) la función de protección de memoria. En la activación, el EM-2000 siempre activa la protección de memoria para evitar borrados accidentales de los datos. Cabe señalar que es prácticamente imposible sobrescribir por accidente un Programa de Usuario o un grupo MIDI ya que tiene que mantener el botón [WRITE] pulsado al tiempo que especifica el número de la memoria. Además, tiene la oportunidad de desactivar la protección de la memoria antes de escribir datos en una de las memorias del EM-2000.

Resumen
(Parámetro de Programa de Usuario) La función Resume le permite especificar qué ajustes se cargarán del Programa de Usuario 00. El Programa de Usuario 00 FreePanl contiene varios ajustes por defecto y, lo que es más importante, los ajustes de los conmutadores Origen que permiten cambiar los parámetros afectados e un Estilo Musical según los ajustes que contenga.

No es necesario que cargue todos los ajustes del Programa de Usuario 00 si hay algunos de los valores de los parámetros que no desea sobreescribir.

Tone: Sólo se cargarán los ajustes de la selección de Tone y Source Tone Change (para las partes del Arranger) del Programa de Usuario 00.

Mixer: Sólo se cargarán los ajustes del Mezclador del Programa de Usuario 00.

Param: Sólo se cargarán los ajustes del modo de parámetros. (Es decir, todos los ajustes que pueda realizar después de pulsar [F2] en la página Principal (Master).)

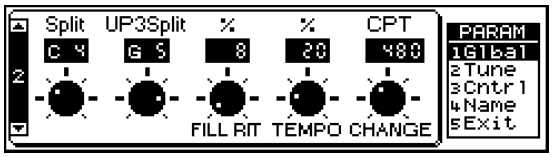
All: Se cargarán todos los ajustes del Programa de Usuario 00.

Execute
Pulse [M.BASS] para cargar los ajustes del Programa de Usuario seleccionado.

(Lower Hold) Assign
Le permite especificar qué partes serán afectadas por el ajuste [LOWER] del pad KEYBOARD MODE. Consulte también la sección “Asignar la función Lower Hold ” en la página 29 del Manual del Usuario. Las posibilidades son “Lower 1” y “Lwr 1 + 2”.

7.2 Parameter\Global\2

Página Principal (Master): [F2] (Param)→[F1] (Glbal)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)



Split (C3~C6)
(Parámetro de partes a tiempo real, Arranger) Este parámetro especifica el punto de división entre las secciones derecha e Izquierda del Arranger y el modo de división de teclado. Puede seleccionar de C3 a C6. El valor por defecto es C4.

UP3Split (C#3~C#6)
(Partes a tiempo real) Este parámetro especifica el punto de división entre las secciones Upper1/2 y Upper3. Sólo es efectivo cuando se ilumina el indicador del botón [UP3 SPLIT]. El punto de división Upper2 puede seleccionarse en cualquier punto entre C#3 y C#6. El valor por defecto es G5.

Fill Rit (5%~92%)
(Parámetro del Arranger) Este parámetro define la intensidad del ritardando durante la reproducción de un relleno (A Original o A Variación). Fíjese en que Fill Rit sólo se aplica a los rellenos y que el indicador [FILL RIT] debe estar iluminado para el ritardando que se va a ejecutar.

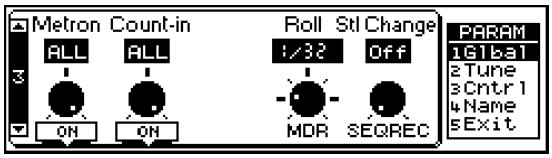
Por ejemplo: si se ajusta a 00 el tempo del estilo actual, mientras Fill Rit% se ajustaal 10%, al seleccionar un relleno con la función [FILL RIT] en On se ralentiza el tempo de reproducción progresivamente hasta 90. Al final del relleno, sin embargo, se utilizará de nuevo el valor previamente ajustado para el tempo (por ejemplo. ♩ = 100).

Tempo Change% (5%~92%)
(Parámetro del Arranger) Este parámetro define la relación de cambio de tempo durante la reproducción normal. Es el valor que se alcanzará al final del período CPT (consulte la sección siguiente). El valor Tempo Change % se aplica a las funciones [RIT] (ralentización gradual) y [ACC] (aumento gradual del tempo) y requiere que se pulse alguno de los botones (el indicador correspondiente debe iluminarse).

Tempo Change CPT (15~3825CPT)
(Parámetro del Arranger) El valor CPT value especifica el tiempo que se tarda antes de alcanzar el valor % de cambio de tempo. Puesto que una nota negra equivale a 120CPT, aconsejamos que se seleccione múltiplos de 120CPT, e.g. 240 (un compás de 2/4), 360 (un compás de 3/4), 480 (un compás de 4/4), etc.

7.3 Parameter\Global\3

Página Principal (Master): [F2] (Param)→[F1] (Glbal)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 3)

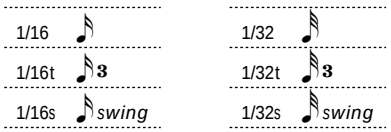


Salida de Metrónomo
(Global parámetro) Este parámetro le permite seleccionar la salida para un metrónomo general, es decir, el que suena en la reproducción de Estilo y Canción. El metrónomo puede ser de ayuda para practicar las partes difíciles, aunque la utilización más obvia para el metrónomo global es la de suministrar claqueta para un percusionista u otros músicos con los que toque. Posibilidades: MDR, MIDI, ALL. Consulte también la sección “Salida de metrónomo (Metron)” en la página 36 del Manual del Usuario.

El metrónomo User Style (consulte la página 49) puede programarse por separado.

Count-In
(Parámetro del Arranger) Este parámetro especifica como se reproducen los clics de la claqueta. Las claquetas pueden utilizarse en el modo de Canción (para reproducir una claqueta de un compás antes de iniciar la reproducción de la canción) y siempre se utilizan en el modo de grabación de Estilo de Usuario.

Resolución de redoble
(Parte de Manual Drums) Este parámetro especifica la función Roll. Puede seleccionar se a:

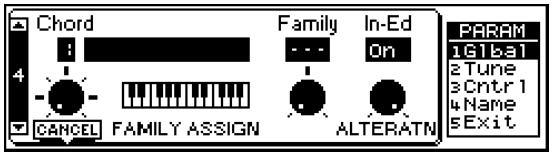


El valor por defecto es 1/16. Tal como se indica en el Manual del Usuario, si selecciona un valor de 1/32 o incluso menor puede dar como resultado redobles tipo metralleta con unos elevados valores para el tempo. Especifique siempre la resolución después de ajustar el tempo de reproducción de Estilo o Canción, o cámbielo por un valor más utilizable si el ajuste es muy optimista como para conseguir redobles naturales.

Stl Change
(Parámetro Chord Sequencer) Este parámetro le permite especificar lo que debe grabar con el Secuenciador de Acordes (consulte la página 56 del Manual del Usuario). Seleccione On si desea que el Secuenciador de Acordes grabe todos los ajustes relacionados con el Arranger (cambios en el Estilo, cambios en el volumen de la parte del Arranger, cambios en el tempo, etc.), y Off si el Secuenciador de Acordes tiene que grabar sólo las notas NTA.

7.4 Param\Glbal\4

Página Principal (Master): [F2] (Param)→[F1] (Glbal)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 4)



Chord Family Assign
(Parámetro del Arranger) Esta página está totalmente dedicada a la asignación de acordes más “elaborados” en uno de los tres modos (mayor, menor, de séptima mayor) del Arranger del EM-2000. Si el Programa de Usuario actual o el registro actual activo no contiene asignaciones, sólo puede asignar la memoria de Acorde 1. Sólo después de asignar un acorde a la memoria 1 de acorde podrá seleccionar la memoria 2, etc. (y también 1 si retrocede).

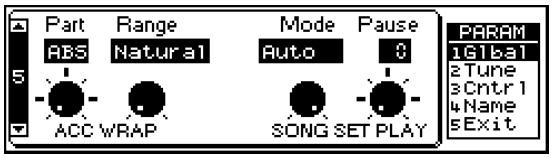
Chord: Indica el número de la memoria de acorde seleccionada. Toque un acorde en el área de reconocimiento de acordes, cuyo nombre se visualiza a la derecha del número de la memoria.

Family: Después de especificar el acorde, debe utilizar el parámetro Family para asignarlo a uno d elos tres modos: seleccione Maj (mayor), min (menor) o 7th (séptima). Siempre que toque con el nuevo acorde asignado en el área de reconocimiento de acordes del teclado, el patrón de acompañamiento correspondiente al modo que seleccione será el seleccionado. Use este parámetro para asignar los acordes “6”, “7/11”, etc. a un modo en particular.
Posiblemente recuerde que los Modos son, de hecho, divisiones invisibles que no pueden seleccionar se desde el panel frontal – mientras que otros, como Basic/Original, Advanced/Variation, etc., pueden seleccionar se manualmente o a través de un FC-7 opcional.

Alteratn: El parámetro Alteration le permite especificar si sus acordes "elaborados" deben tocarse durante la reproducción de una Introducción (In) o un Final (Ed). Con el modo en On, al reproducir un acorde complejo al inicio de una Introducción o un Final puede cambiar la secuencia del acorde de todo el patrón de Introducción o del Final hasta un punto en que puede plantearse dudas acerca de la "salud" del EM-2000.
En muchos casos, probablemente deberá seleccionar Off, de manera que el acorde favorito G7b5, etc., sólo son efectivos después de finalizar la Introducción (o no influye la secuencia del acorde en el patrón del Final).

7.5 Param\Glbal\5

Página Principal (Master): [F2] (Param)→[F1] (Glbal)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 5)



Acc Wrap: Part y Range

Tal como se describe en el Manual del Usuario, el parámetro Wrap se utiliza para cambiar la reproducción del estilo musical seleccionado de manera que todas las notas de una línea de bajo suenen dentro de una gama natural. Para más detalles, consulte la sección "Reproducción de Estilo Musical: Wrap" en la página 81 del Manual del Usuario.

Part (ABS, AC1~AC6): (Parámetro del Arranger) Use el parámetro Part para seleccionar la parte del Arranger cuya ajuste de gama desee cambiar.

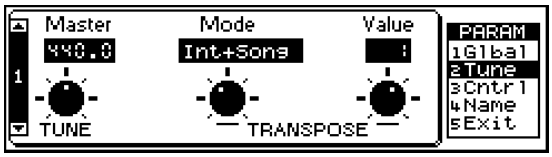
Range: *Natural*: El Arranger toca todas las notas de una parte en una gama que es natural para el Tone asignado a esa parte. Las notas demasiado altas o demasiado bajas se transponen arriba o abajo.
Full: En este caso, las notas de la pista de acompañamiento se tocan en la forma en que se han programado. Todo ello puede ser útil cuando utilice la función Estilo de Usuario para fines de secuenciador.

Song Set Play

Las funciones Song Set Play le permiten especificar cómo debe ser reproducido el Grupo de canciones seleccionado (consulte la página 15).

7.6 Param\Tune\1

Página Principal (Master): [F2] (Param)→[F2] (Tune)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 1)



Master Tune (415.3Hz~466.2Hz)

(Parámetro Global) El ajuste Master Tune afecta a la afinación de todo el EM-2000. Use este parámetro para afinar el EM-2000 con instrumentos acústicos que no puedan afinarse. En otros casis, ajustes este parámetro a 440.0Hz que viene a ser la afinación estándar para la mayor parte de instrumentos electrónicos.

El ajuste Master Tune puede guardarlo en en Programa de Usuario.

Modo Transposición (Transpose)

(Parámetro Global) El parámetro Transpose Mode le permite seleccionar las secciones del EM-2000 que se transpondrán al pulsar el botón [TRANSPOSE] (se ilumina el indicador) en el panel frontal.

Int: Si se ilumina el indicador [TRANSPOSE], s´ñolo se transpondrán las partes a tiempo real y del Arranger.

Song: Sólo se transpondrán las partes de Canción.

MIDI: Si se ilumina el indicador [TRANSPOSE], sólo se transpondrán las notas recibidas vía MIDI IN. Se trata del mismo parámetro Rx Shift en el modo MIDI (consulte la página 69).

Int+Song: Si se ilumina el indicador [TRANSPOSE] , se transpondrán las partes a tiempo real y del Arranger así como las partes de canción del Grabador.

Int+MIDI: Si se ilumina el indicador [TRANSPOSE], se transpondrán las partes a tiempo real y del Arranger así como todas las notas recibidas vía MIDI.

Song+MIDI: Si se ilumina el indicador[TRANSPOSE], se transpondrán las partes de canción del Grabador así como las notas recibidas vía MIDI.

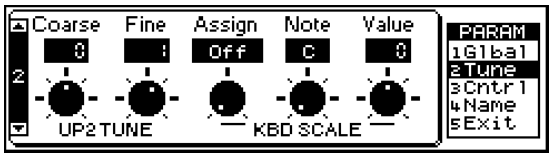
All: Se transpondrán todas las partes y notas recibidas.

Tal como puede ver, la función Transpose es flexible en extremo. Las opciones de *Int+Song* y *All* son, probablemente, las únicas que va a seleccionar todo el tiempo. *Int* puede ser útil para transponer sólo las partes a tiempo real de manera que pueda tocar en una canción del Grabador en "su" tecla pero que suene en la tecla del cantante o solista.

Nota: Las partes MDR y ADR nunca se transponen. Cada tecla (nota) de las partes MDR/ADR se asignan a un sonido distinto de percusión. Es mejor que no modifique las partes de Manual Y Percusión de acompañamiento.

(Transpose) Value (–11~–1, 1~11)
(Parámetro Global) Use este parámetro para especificar el intervalo de transposición que se va a utilizar cuando se ilumine el indicador del botón [TRANSPOSE]. Fíjese en que no puede seleccionar el valor "0" ya que con ello desactivaría de forma efectiva la función de transposición. Puesto que puede conseguirse pulsando el botón [TRANSPOSE] (el indicador se apagará), no es conveniente seleccionar el valor "0".

7.7 Param\Tune\2
Página Principal (Master): [F2] (Param)→[F2] (Tune)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)



Coarse (-24~24), Fine (-99~99)
Consulte la sección "Ajustes Upper2" en la página 79 del Manual del Usuario.

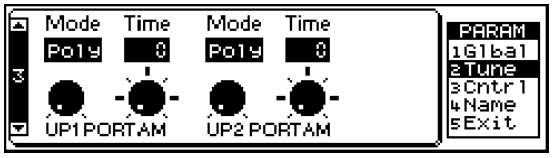
Kbd Scale
Use los parámetros Kbd Scale siempre que necesite otras afinaciones con igual temperamento. Igual temperamento significa que los intervalos entre dos semitonos son iguales, lo que no es el caso en la música oriental, por ejemplo, o en la música barroca.

Assign (Off, UP1-2, All): (Parámetro Global) Este parámetro le permite especificar qué partes deba asignar a distintas afinaciones. "Off" significa que los ajustes de Value (consulte la sección siguiente) no tienen efecto sobre el temperamento igual de las partes del EM-2000. Si selecciona "UP1-2", sólo Upper 1 & 2 así como las partes MI (Melody Intelligence) serán procesadas por los ajustes de Value. Seleccionar "All" significa que todas las partes a tiempo real y del Arranger se afinarán en la forma en que especifique con el parámetro Value.

Note (C~B): (Parámetro Global) En realidad no se trata de un parámetro ajustable. "Note" le permite seleccionar la nota cuya afinación desea cambiar. Cada nota (desde C, C#, D, D#, etc. a B) sólo puede seleccionarse una vez, de manera que el ajuste de Value se aplica a todas las notas del mismo nombre, lo que resulta lógico, naturalmente.

Value (–64~+63): (Parámetro Global) Es el parámetro con el que ajusta la afinación de la nota seleccionada. Puesto que es un parámetro relativo, es decir, un parámetro que especifica una desviación desde un temperamento igual predefinido, Value puede ser positivo o negativo. Al seleccionar "0" significa que la afinación de la nota corresponde al valor del temperamento igual,

7.8 Param\Tune\3
Página Principal (Master): [F2] (Param)→[F2] (Tune)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 3)

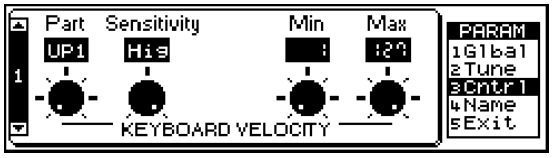


Portamento y Mode
Mode UP1 y UP2 (Poly, Mono): Los parámetros Mode se utilizan para ajustar la parte upper correpondiente a Poly (polifónico) o Mono (monofónico). "Poly" significa que la parte Upper en cuestión puede tocar varias notas a la vez, de manera que pueda tocar acordes o dos voces.
"Mono", por otro lado, significa que sólo una nota puede sonar a la vez. El modo Mono del EM-2000 funciona según el principio de "prioridad de la última nota", sólo suena la última que ha pulsado. Seleccione Mono para sonidos de instrumentos que no puedan tocar acordes (instrumentos de viento, de metal, etc).

Time (0~127): Tiempo especifica la velocidad de Portamento. Posiblemente recuerde del Manual del Usuario que el efecto Portamento produce unas transiciones más suaves entre las notas que toca. Los valores altos son efectivos para los sonidos de sintetizador, en especial cuando toca intervalos largos (por ejemplo C1 y luego C6).
El valor "0" significa que el efecto Portamento no está activo. La función de conmutador de pedal "Portamento" (consulte la página 29) le permite activar/desactivar Portamento mientras toca, de manera que no hay necesidad de ajustar el valor a "0" siempre. Si selecciona la función de conmutador de pedal Portamento, el efecto Portamento sólo estará activo cuando pulse los DP-2, DP-6, o BOSS FS-5U opcionales.

7.9 Param\Cntrl\1

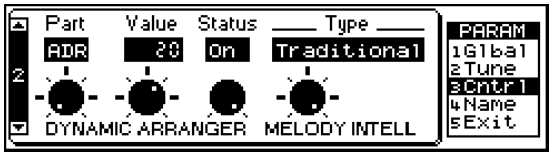
Página Principal (Master): [F2] (Param)→[F3] (Cntrl)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 1)



Esta página está totalmente dedicada a los ajustes de la sensibilidad de velocidad de las partes a tiempo real. Consulte la sección "Param\Cntrl\2" para los ajustes de la sensibilidad de velocidad de las partes del Arranger. Para más detalles, consulte la sección "Sensibilidad de velocidad y cambio de velocidad " en la página 34 del Manual del Usuario.

7.10 Param\Cntrl\2

Página Principal (Master): [F2] (Param)→[F3] (Cntrl)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)



Dynamic Arranger

Part (ADR, ABS, AC1~AC6): Este parámetro le permite seleccionar la parte del Arranger cuya sensibilidad a la velocidad desea cambiar. Tal com se explica en el Manual del Usuario, puede utilizar este parámetro para alternar entre dos partes de acompañamiento variando la fuerza con la que pulsa las teclas en el área de reconocimiento de acordes del teclado.

Value (–127~+127): Ajuste este valor a "0" sila parte del Arranger en cuestión no tiene que responder a la fuerza con que pulsa las teclas en el área de reconocimiento de caracteres. Cuanto más alto sea el valor que especifique, más fuerza se requiere para que la parte en cuestión suene al máximo. Los ajustes negativos, por otro lado, significan que el volumen se reduce a medida que aumenta la velocidad.

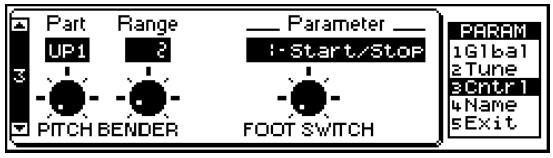
Nota: El valor de la velocidad que especifique sólo se utilizará si activa la función Dynamic Arr de la página ARR CHR (pulse el botón [ARR CHORD] para seleccionarla). También puede utilizar los botones del PAD (consulte la página 31) o un conmutador de pedal opcional (consulte la página 28) para activar/desactivar esta función.

Status: Use el mando [BASS/BANK] para especificar si debe usar (On) o no (Off) el valor de Dynamic Arranger en la parte del Arranger seleccionada.

Melody Intell Type: aunque se toque por medio de la parte (o M.INT), la melodía inteligente está controlada por el Arranger. para utilizarla es necesario que pulse el botón [MELODY INTELLIGENCE] del panel frontal (se ilumina el indicador). Para más detalles, consulte la sección "Melodía inteligente" en la página 44 del Manual del Usuario.

7.11 Param\Cntrl\3

Página Principal (Master): [F2] (Param)→[F3] (Cntrl)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 3)



Pitch Bender

Part (UP1, UP2, UP3, LW1, LW2, MBS, MDR, MI): Este parámetro le permite seleccionar la parte a tiempo real cuya gama de Pitch Bend desea ajustar. Aunque sea sorprendente, puede también especificar una gama del Pitch Bend para la parte percusión manual. Si selecciona los valores entre "2" y "7" le permite conseguir interesantes efectos que funcionan correctamente para sonidos timpani (del grupo C71 Orchestra), por ejemplo.

Range (0~24): Este parámetro se utiliza para especificar la transposición máxima que puede conseguir desplazando al máximo a izquierda o derecha la palanca del Bender. Puesto que sólo hay un parámetro de rango, se aplica a los bends de afinación más aguda o más grave. Recuerde, sin embargo, que el valor del rango puede ser ajustado de forma individual para cada parte a tiempo real, por lo que tiene que tener cuidado al ajustar musicalmente los valores útiles del rango. Seleccione "0" para las partes a tiempo real cuya afinación no deba cambiar en respuesta a los mensajes del Pitch Bend.

Nota: El valor del rango que ajuste sólo será efectivo cuando desplace la palanca del Bender el máximo a la izquierda (más grave) o a la derecha (más agudo). Las posiciones intermedias de la palanca dan como resultado valores de bend intermedios.

Parámetro Foot Switch

Este parámetro le permite especificar la función de los DP-2, DP-6, o BOSS FS-5U opcionales conectados al jack FOOT SWITCH en el panel posterior. Los valores por defecto son Start/Stop, que le permiten iniciar (start) y detener (stop) la reproducción del Arranger. Fíjese también en las opciones Soft y Sostenuto así como la posibilidad de seleccionar Hold.

Estas son las funciones que los DP-2, DP-6, o BOSS FS-5U opcionales conectados al jack FOOT SWITCH jack puede realizar:

Start/Stop: Inicia (Starts) y detiene (Stops) la reproducción del Arranger. La misma función que el botón [START/STOP].
Play/Stop: inicia (Starts) y detiene (Stops) el Grabador. La misma función que el botón [PLAY►/STOP■] del grabador.

Intro: Selecciona la introducción del tipo de estilo actual durante la reproducción del Arranger. La misma función que [INTRO].

Ending: Selecciona el final del tipo de estilo (Básico o Avanzado). La misma función que [ENDING].

FO/FV: Dispara el relleno To Original o To Variation, dependiendo de si está activa o no la división Original o Variation. AL finalizar el relleno, el Arranger reproducirá la división seleccionada por el relleno.

Fill Prev: La misma función que el botón FILL IN [TO PREVIOUS] (consulte la sección "Transiciones musicales " en la página 21 del Manual del Usuario).

Bsc/Adv: Selecciona el tipo básico (Bsc) o avanzado (Adv), dependiendo del que esté activo en el momento de pulsar el conmutador de pedal. La misma función que el Arranger [TYPE].

Org/Var: Selecciona si la división Original o Variation del tipo actual activo, dependiendo del que esté activo en el momento de pulsar el conmutador del pedal. La misma función que [ORIGINAL] y [VARIATION].

Inversion: Cambia la función Bass Inversion a on y off (consulte la página 43 del Manual del Usuario).

Arr/M.Bass: La misma función que KBD Arr/MBass para los botones del PAD (para más detalles, consulte la página 32 for details).

PianoSt/Stand: La misma función que Piano/Standard para los botones del PAD (consulte la página 32).

Rotary Slow/Fast: Le permite seleccionar la velocidad lenta o rápida del efecto Rotary. Sólo funciona si el efecto Rotary effect es el utilizado en este momento, naturalmente.

Nota: El efecto Rotary está disponible en los siguientes algoritmos EFX: 13 Rotary, 62 Rotar/Mlt, 85 OD/Rotar, y 88 PH/Rotar.

UP1/2 Scale: le permite activar / desactivar la función Keyboard Scale function (consulte la página 27).

ArrChr Off: Le permite activar / desactivar el reconocimiento de acordes. Cuando está desactivado, las notas que toque en el área de reconocimiento de acordes del teclado ya no provoca que el Arranger toque otro acorde. Funciona correctamente para largos arpeggios de piano. Para más detalles, consulte la página 42 del Manual del Usuario.

Usr Up: Seleccione el siguiente Programa de Usuario (es decir, A12 si A11 está activo).

Nota: Puesto que la función de conmutador de pedal puede guardarse en un Programa de Usuario, la memoria seleccionada con el conmutador de pedal en el modo Usr Up mode puede contener otras asignaciones de conmutador de pedal de manera que ya no tenga que seleccionar el siguiente Programa de Usuario (es decir, A13) con el pié.

Usr Down: Seleccione la memoria anterior de interpretación (es decir, C88 si A11 está activa). Consulte también la nota anterior.

Punch I/O: El conmutador de pedal se puede utilizar para iniciar y detener la grabación por pinchado del secuenciador del EM-2000 (consulte la página 34).

Fade Out: inicia el fundido de salida. La misma función que el [FADE OUT/IN] del panel frontal.

Portamento: Activa / desactiva la función Portamento (consulte la página 81 del Manual del Usuario).

Soft: En este caso el conmutador de pedal funciona como un pedal celeste (un pedal que se encuentra elos pianos digitales y de cola para reducir el volumen).

Nota: Esta función sólo se aplica a las partes a tiempo real.

Sostenuto: En este caso, el conmutador de pedal funciona como un pedal Sostenuto (otro pedal que se encuentra en los pianos digitales y los de cola que permite sostener sólo las notas que se tocan al tiempo que pisa el pedal).

Nota: Esta función se aplica a las partes a tiempo real.

Hold: El conmutador de pedal tiene la misma función que los DP-2, DP-6, o BOSS FS-5U conectados al jack SUSTAIN FOOTSWITCH.

Fíjese en las opciones Soft y Sostenuto así como con la posibilidad de seleccionar Hold. Aunque encontramos un jack dedicado a SUSTAIN FOOTSWITCH que se utiliza con el mismo propósito, es posible que desee seleccionar Hold en algunos Programas de Usuario ya que de esta forma podrá ahorrar dinero comprando sólo un DP-2, DP-6, o BOSS FS-5U. La idea es que al seleccionar Hold ninguna otra opción se pueda asignar al conmutador de pedal. Algunas funciones, sin embargo, también pueden asignarse al botón PAD (consulte la página 31).

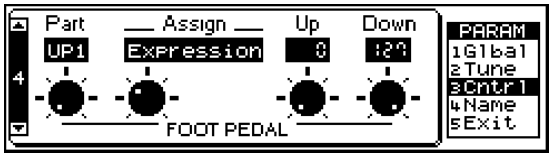
Hold LW1: En este caso, el conmutador de pedal realiza la misma función que el botón KEYBOARD MODE [HOLD] cuando está asignado a la parte Lower 1 (consulte también la página 29 del Manual del Usuario).

Hold LW2: El conmutador de pedal realiza la misma función que el botón KEYBOARD MODE [HOLD]. Esta vez, no obstante, sólo se aplica a la parte Lower 2, una función no disponible a través del panel frontal.

Hold LW 1–2: El conmutado de pedal realiza la misma función que el botón KEYBOARD MODE [HOLD] cuando está asignado a las partes Lower 1 y 2.

7.12 Param\Cntrl\4: Foot pedal/Expression pedal

Página Principal (Master): [F2] (Param)→[F3] (Cntrl)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 4)



Part
Use el mando [DRUMS/PART] para seleccionar la parte que desee (incluyendo la parte MI .) Ello sólo es posible si selecciona *Off* o *Expression* para el parámetro Assign . De otra forma, se selecciona All para *Part* y no se puede modificar.

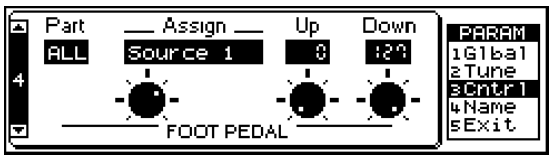
Assign
Use l mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar una opción . Off significa que la parte a tiempo real en cuestión no se puede controlar con el pedal conectado al jack FOOT PEDAL.

Expression: El pedal le permite cambiar el volumen de la parte seleccionada con el pié. El ajuste por defecto del EM-2000 es que todas las partes están afectadas por la posición del pedal opcional expression.

La función de expresión también se puede utilizar en algunos efectos interesantes. En lugar de alternar entre Upper1 y Upper2 variando la velocidad (consulte la página 34 del Manual del Usuario), que requiere una considerable cantidad de "precisión al tocar", puede invertir la respuesta de Upper2al pedal de expresión, de manera que Upper1 no suene cuando lo haga Upper2 y viceversa.

Nota: La función Expression también se aplica a las partes del Arranger. Si no desea que una parte determinada se vea afectada por el pedal, ajuste Up y Down a "127".

Source 1 y Source 2: El conmutador de pedal realiza la misma función que los parámetros Source 1 y 2(consulte la página 33 del Manual del Usuario). Source 1 y 2 se aplican a todas las partes a tiempo real que utilizan el efecto Insert. En este caso, la panalla es similar a la indicada a continuación (Part= ALL, y no más botones de pantalla para *Part*):



Up/Down (0~127): Con los mandos [LOWER/NUMBER] y [UPPER/VARIATION], especifique el volumen del valor del parámetro del efecto que desea obtener al pisar el pedal expresión (Down) o cerrado (Up).

No tiene que especificar "0" para la posición Up. Al seleccionar otro valor se reducirá el volumen o la profundidad del efecto de la parte hasta el valor "Up". De la misma forma, no tiene por que especificar "127" como valor máximo.

Nota: Si selecciona Expression, los valores Down y Up representan a los valores MIDI Expression (CC11).

Nota: Resulta perfectamente posible ajustar el valor Up a "127" y Down a "0", de esta forma la parte correpondiente sólo sonará cuando el pedal Expression no esté pisado (cerrado).

7.13 Param\Cntrl\5: Channel Aftertouch

Página Principal (Master): [F2] (Param)→[F3] (Cntrl)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 5)

Part (UP1, UP2, LW1, LW2, ARR): Use el mando [DRUMS/ PART] para seleccionar la parte a tiempo real a la que desea asignar una función Aftertouch. Puede ajustar el valor de varios de los parámetros disponibles, de manera que el Aftertouch le permite controlar varios parámetros de manera simultánea.

Nota: Aftertouch sólo se aplica a partes a tiempo real que estén accesibles (ajuste del modo de teclado, activar/desactivar la parte a tiempo real, consulte la página 27 del Manual del Usuario).

Reset: Pulse [UPPER1] (Reset) para ajustar todos los valores de la parte a tiempo real seleccionada a cero "0". (Todas las opciones 1~11 se ajustarán a Value= 0, pero sólo para aquellas partes cuyo nombre se visualice debajo de Part).

On/Off: Use el botón de selección de parte [M.DRUMS] para especifica si la parte a tiempo real seleccionada se activa (On) o desactiva (Off) debe ejecutar los mensajes Aftertouch.

Use el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar un parámetro, y el mando [UPPER/VARIATION] para especificar el valor que desee.

Parameter (para partes a tiempo real)
Aftertouch sólo funciona en una dirección(es decir, genera valores positivos o negativos).

Nota: Si selecciona el parámetro 12 del Arranger, el campo Part cambia a ARR. Esto le permite ajustar el efecto que Aftertouch puede tener en el Arranger (consulte la página 41 del Manual del Usuario).

Pitch (-24~24): Este parámetro tiene el mismo efecto que la función del Pitch Bend. Ello le permite mezclar las notas que toque más allá del rango del Pitch Bend especificado (consulte la página 28).

TVF Cutoff (–64~63): Seleccionar un valor positivo o negativo para este parámetro significa que la frecuencia de corte del Tone asignado a la parte seleccionada puede aumentarse o reducirse.

Nota: Dependiendo del valor que asigne a TVF Cutoff (consulte la página 17), los ajustes de altos valores positivos o negativos es posible que o tengan un efecto audible. Eses es el caso de los Tones cuya frecuencia de corte ya está predeterminada al valor máximo.

Amplitude (–64~63): Seleccionar un valor negativo o positivo para este parámetro le permite aumentar o reducir el volumen d ela parte seleccionada con Aftertouch.

Nota: De nuevo, el volumen no se puede aumentar (o reducir) más de "127" (o de "0"). Si el volumen de la parte en cuestión ya está asignado a "127" (o "0"), Aftertouch no producirá ningún efecto audible.

LFO1 Rate (–64~63): Este parámetro le permite aumentar o reducir la velocidad de modulación de LFO1. Use esta función en combinación con el eje de Modulación de la palanca Bender/Modulation, o para cambiar la velocidad de modulación de la modulación automática predefinida.

LFO1 Pitch (0~127): Este parámetro le permite to añadir una modulación de afinación con la función Aftertouch. La modulación de la afinación se conoce como vibrato.

LFO1 TVF (0~127): Este parámetro le permite añadir modulación d ela frecuencia de corte a través de Aftertouch. También se conoce como WahWah.

LFO1 TVA (0~127): Este parámetro le permite añadir modulación de amplitud con la función Aftertouch function. Se conoce como tremolo.

LFO2 Rate, LFO2 Pitch, LFO2 TVF, LFO2 TVA: La misma gama de ajustes y significado que los correspondientes parámetros LFO1. Fíjese en que no todos los Tones usan un segundo LFO, razón por la que no siempre estos ajustes consiguen el efecto deseado.

Nota: Excepto para Rate, los parámetros LFO son ajustes absolutos que no altera los valores existentes. Ello explica que la gama de los ajustes sea 0~127 en lugar de –64~63. Use estos parámetros (Pitch~TVA) para añadir un nuevo aspecto al Tone seleccionado.

Nota: Como sucede en los parámetros de Part (consulte la página 78 del Manual del Usuario), los ajustes de Aftertouch se aplican a la parte a tiempo real en cuestión, por lo que la selección de otro Tone para tal parte no significa que se ajusten a cero "0" los ajustes del valor (consulte la sección siguiente).

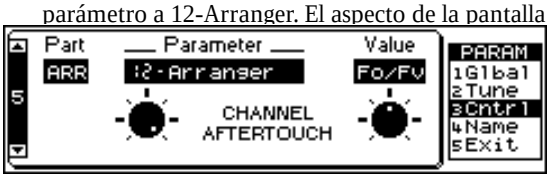
Value (para partes a tiempo real)

Es donde ajusta el valor del parámetro actualmente visualizado. Tal como se ha explicado, puede ajustar los valores de todos los parámetros disponibles (pero no visibles en este momento).

Value (para el control del Arranger control)

Nota: Al seleccionar "12-Arranger" no se cancelan los ajustes de Aftertouch que puede haber realizado para las partes a tiempo real.

Use el mando [ACCOMP/GROUP] para ajustar el parámetro a 12-Arranger. El aspecto de la pantalla



Fíjese en que el campo Part visualiza ARR ya que la asignación del Arranger sólo se aplica al Arranger. Además, desaparece el conmutador [ON].

Off: Aftertouch no se puede utilizar para disparar el Arranger.

B/A: Cambia entre los niveles Basic y Advanced.

O/V: Cambia entre Original y Variation.

FO/FV: Dispara el relleno To Original la primera vez y Fill-In To Variation la segunda vez.

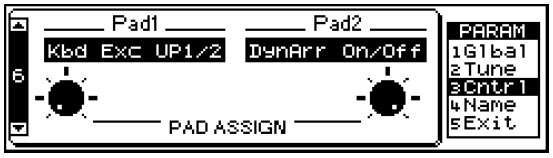
To Prev: Las mismas funciones que el botón [TO PREVIOUS].

Int y End: Las mismas funciones que los botones [INTRO] o [ENDING] . Si la reproducción del Arranger se detiene con el Aftertouch se disparará la introducción. Si se utiliza durante la reproducción del Arranger, Aftertouch reproducirá el final.

Nota: Aunque los mensajes Aftertouch se generen fuera del área de reconocimiento de acordes (consulte la sección siguiente) se disparará la función de cambio seleccionada.

7.14 Param\Cntrl\6: Pad Assign

Página Principal (Master): [F2] (Param)→[F3] (Cntrl)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 6)



Pad 1/Pad 2

Use el mando [DRUMS/PART] para asignar una función al botón [PAD1] y [UPPER/VARIATION] para asignar una función al botón [PAD2].

Rotary S/F: El botón PAD puede utilizarse para alternar entre las velocidades lenta y rápida del efecto Rotary.

Nota: El efecto Rotary está disponible en los siguientes algoritmos EFX: 13 Rotary, 62 Rotar/Mlt, 85 OD/Rotar, y 88 PH/Rotar.

Punch In/Out: El botón PAD puede utilizarse para activar y detener la grabación de pinchado mientras esté actuando el Secuenciador. Para más detalles, consulte la página 34.

Metron On/Off: El botón PAD se puede utilizar para activar o desactivar el metrónomo.

ContIn On/Off: El botón PAD se puede utilizar para activar / desactivar la función Count In (consulte la página 37 del Manual del Usuario).

Tap Tempo: El botón PAD se puede utilizar para especificar el tempo pulsando el botón varias veces. Es la misma función que se ha asignado al botón [RESET/TAP TEMPO] (consulte la página 46 del Manual del Usuario), excepto en que siempre está disponible, mientras que el botón [RESET/TAP TEMPO] sólo realiza esta función con el Arranger detenido.

Arranger Hold: Le permite activar / desactivar la función Hold del Arranger. Consulte la sección "Arr(anger) Hold" en la página 43 del Manual del Usuario.

DynArr On/Off: Le permite activar / desactivar la función Dynamic Arranger. Para más detalles, consulte la página 28.

Up1/2 Scale: Le permite activar /desactivar la función Keyboard Scale (consulte la página 82 del Manual del Usuario).

Kbd Exc UP1/UP2: Le permite desactivar la parte Upper 1 y activar la Upper 2 y viceversa.

Kbd Exc LW1/LW2: Le permite desactivar la parte Lower 1 y activar la Lower2 y viceversa.

Nota: Si ni LOWER 1 ni LOWER 2 están activadas al pulsar el botón PAD por primera ve, uno de ellos se activará. Sin embargo, el resultado sólo será audible si selecciona el modo Assign WHOLE LEFT o SPLIT. De otra forma, el indicador en cuestión LOWER del modo Keyboard sólo parpadeará. Para más información, consulte la sección "Whole Left" en la página 28 del Manual del Usuario.

Kbd Arr/Bass: Le permite seleccionar "Off" para el parámetro Arranger Chord (desactivados el reconocimiento de acorde así como el reconocimiento ABS, consulte la página 42 del Manual del Usuario) y, al mismo tiempo, seleccione el modo Assign Split y active la parte M.Bass (consulte la página 28 del Manual del Usuario)– y viceversa.

Nota: AL pulsar el botón PAD y asignar esta función no significa que se detenga el Arranger. Si activa la función Arr Hold (consulte la página 43 del Manual del Usuario), continuará sonando el último acorde reconocido de manera que la parte M.Bass puede quedar diluida en el acompañamiento. Por lo tanto, le sugerimos que asigne la función "Arranger Hold" (consulte la sección anterior) al otro botón PAD button o la función "Arr/MBass" al conmutador de pedal (consulte la página 29). Entonces puede desactivar la función Arranger Hold, de manera que el Arranger solo toque el patrón de percusión del Estilo Musical seleccionado.

Piano/Standard: Al pulsar el botón PAD, alterna entre los modos *Standard* y *PianoStl* del Arranger Chord. Cuando seleccione el primero, el área de reconocimiento de acordes (consulte la página 42 del Manual del Usuario) se ajusta automáticamente a *Left*. Cuando cambia a PianoStl, el área de reconocimiento de acordes se ajusta automáticamente a *Whole*. Además, el modo de teclado se asigna a Assign WHOLE RIGHT, y la parte Upper 1 se activa (si estaba desactivada).

Nota: Puede comprobar estas funciones del PAD pulsando [ARR CHORD] en la parte inferior izquierda de la pantalla. Observe el parámetro Arr Chord así como el menú de la función al pulsar el correspondiente botón PAD.

7.15 Param\Cntrl\7: D Beam Assign

Página Principal (Master): [F2] (Param)→[F3] (Cntrl)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 7) OR: hold down [D BEAM ON]

El D Beam Controller del EM-2000 es una función revolucionaria que le permite controlar un parámetro seleccionable moviendo la mano sobre dos sensores a la izquierda de la pantalla . En la página 35 del Manual del Usuario, le hemos mostrado cómo utilizar D Beam Controller. Echemos una hojeada a la forma de asignarle una función.

Una nota final antes de adentrarnos en los parámetros: todas las opciones marcadas con un "º" se aplican a las partes activas a tiempo real. Mire los indicadores del pad de KEYBOARD MODE para ver qué partes a tiempo real se pueden controlar.

Nota: Si va a utilizar D Beam Controller mientras controla el Arranger, probablemente sea una buena idea activar la función Hold (consulte la página 43 del Manual del Usuario). Esta función también se puede activar con un botón PAD (consulte la página 32).

Parámetros

Modulationº: Seleccione esta función si desea que D Beam duplique la función de modulación de la palanca Bender/Modulation.

Pitch Bend Upº: Moviendo la mando sobre D Beam, puede generar un valor entre "64" (sin Pitch Bend) y "127" (bend máximo). Cuando separe la mano del alcance del D Beam (±40cm por encima de los "ojos"o muy a la derecha o muy a la izquierda), el valor regresará a "64" (sin Pitch Bend). La extensión controlable de una parte a tiempo real depende del ajuste de la gama (consulte la página 28).

Pitch Bend Downº: Moviendo la mando sobre D Beam, puede generar un valor entre "64" (sin Pitch Bend) y "0" (máxima afinación grave). Cuando retire la mando del alcance del D Beam, el valo pasa de nuevo a "64" (sin Pitch Bend). La extensión a la que se puede controlar una parte a tiempo real depende del ajuste del rango (consulte la página 28).

Nota: En el caso de dos opciones de Pitch Bend, el valor D Beam se añade al ajuste actual del eje del Pitch Bend de la palanca Bender/Modulation. Pero la suma de los valores D Beam y Pitch Bend no puede sobrepasar el ajuste de Range).

Cut&Reso Upº: (Sólo para Upper 1 y/or 2) Moviendo la mando sobre D Beam, puede variar el valor actual de TVF Cutoff (consulte también la página 17) de las partes Upper 1 y/o 2. El parámetro de resonancia debe ajustarse al valo "+63" (máximo), mientras que la frecuencia de corte pude controlarse entre "0" (sin cambio) y "+63" (aumento máximo). De esta forma puede crear filtros de efectos que resultan de gran utilidad en música del tipo Dance/Techno. Cuando aleja la mando del alcance de D Beam, Resonance y TVF Cutoff regresan a sus valores originales ("0"= sin cambios).

Nota: Si TVF Cutoff ya está ajustado a "+63", no puede aumentarlo con el D Beam Controller. En este caso, probablemente le resultará más útil la siguiente opción. Tenga en cuenta también que algunos Tones ya utilizan por defecto el valor máximo para TVF Cutoff, en cuyo caso no puede añadir más armónicos (abriendo el filtro incluso más).

Cut&Reso Down°: (Sólo para Upper 1 o 2) Moviendo la mano sobre D Beam, puede variar el valor actual de TVF Cutoff (consulte también la página 17) de las partes Upper 1 y/o 2. El parámetro Resonance se ajustará a "+63" (máximo), mientras que la frecuencia de corte puede controlarse entre "0" (sin cambios) y "–64" (el ajuste más bajo posible para TVF Cutoff). Cuando mueva la mano fuera del alcance del D Beam, Resonance y TVF Cutoff regresan a sus valores originales ("0"= sin cambios).

Nota: Consulte la nota anterior. La frecuencia de corte no s puede bajar si TVF Cutoff ya se ha ajustado a "–64".

Arpeg 1/2/3 Octv: Moviendo la mano sobre D Beam, puede conseguir que la parte Upper3 toque arpeggios (acordes interrumpidos) basados en las notas que se tocan en el área de reconocimiento de acordes (consulte la página 42 del Manual del Usuario). Dependiendo del ajuste que seleccione aquí, las notas del área de reconocimiento de acordes se arpegiarán sobre 1, 2, ó 3 octavas.

Nota: Si selecciona el modo Intell(igent) Chord (consulte la página 42 del Manual del Usuario), basta para tocar una nota para los acordes mayores, dos para los menores, etc.

Nota: No se olvide de asignar un Tone adecuado a la parte Upper3. Consulte la sección "Seleccionar Tones para las partes a tiempo real" en la página 31 del Manual del Usuario). Además, active la función Hold del Arranger (consulte la página 43 del Manual del Usuario).

Chord 1/2/3 Octv: Colocando la mano sobre el alcance del D Beam, puede conseguir que el Upper3 suene con las notas de los acordes que toque en el área de reconocimiento de acordes. Puede utilizar esta función para añadir síncopes brass o "hits" de guitarras a su melodía. El valor de la velocidad que se utiliza para tocar estas notas es "100". Los números (1, 2, ó 3) soportan la octava de este "acorde añadido": 1= A♭3~G4, 2= A♭4~G5, y 3= A♭5~G6. Mueva la mando fuera del alcance del D Beam para detener el sonido del acorde de Upper3.

Tempo Up/Down: Seleccione una de estas opciones si desea aumentar (Up) o reducir (Down) el tempo del Arranger o del grabador . Moviendo la mando fuera del alcance del D Beam regresará al valor previo del tempo.

Arr Start/Stop: Dependiendo de las condiciones actuales del Arranger (en marcha o detenido), un movimiento dentro del alcance del D Beam lo detiene (o pone en marcha). Un segundo movimiento lo activará (o detendrá) de nuevo.

Fill To Var/Or: Aquí, también, el D Beam realiza dos funciones que dependen de la división actual seleccionada (Original o Variation). La primera vez que el D Beam detecta la mando (u otro miembro), activa la función Fill-In TO VARIATION. Al completar el relleno, el Arranger cambia al patrón de variación. La segunda vez, se activa Fill-In TO ORIGINAL.

Nota: Esta función sólo está disponible mientras no esté activo el modo GM/GS. En otras palabras: durante la reproducción del Grabador o del Secuenciador de 16 pistas, puede que tenga la impresión que el D Beam Controller no funciona como es debido Pero cuando regresa al modo del Arranger (normal EM-2000), todo regresará de nuevo a la normalidad.

ADrum On/Off: Este ajuste le permite activar / desactivar la parte ADR (Percusión de acompañamiento) con el D Beam Controller. También se pueden combinar las dos opciones de activación/desactivación (consulte la sección siguiente).

ABass On/Off: Este ajuste le permite activar / desactivar la parte ABS (Bajo de acompañamiento) con el D Beam Controller.

Accomp On/Off: Este ajuste le permite activar / desactivar las partes de acompañamiento (ACC1~6) con el D Beam Controller.

ABs&ADr On/Off: Este ajuste le permite utilizar el D Beam para activar y desactivar las partes ABS y ADR.

Acc&ABs On/Off: Este ajuste le permite utilizar D Beam para activar / desactivar las partes ABS y ACC1~6.

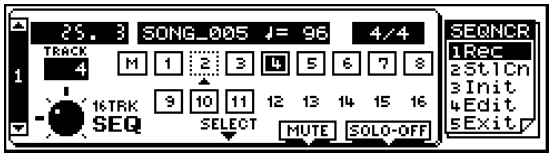
Acc&ADr On/Off: Este ajuste permite utilizar el D Beam para activar / desactivar las partes ADR y ACC1~6.

8. Herramientas de canción

8.1 16-Secuenciador de pistas

REC 1 página

[SONG TOOLS]→Part Select [M.DRUMS]
[F1]→[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 1)
Nota: Pulsando [SONG TOOLS], automáticamente selecciona el modo GM/GS, por lo tanto el Arranger ya no está disponible.



Esta página le informa sobre el compás corriente, el nombre de la canción y el tempo, el tipo de compás, y el estado de las pistas. Puede utilizar [◄◄REW] y [FF►►] para saltar a otro compás, o [|◄ RESET] para volver al inicio de la canción.

Los parámetros que puede ajustar aquí son:

Track: Utilice [DRUMS/PART] para seleccionar la pista que desea grabar (o editar, consulte la página 38). Puede seleccionar una "pista musical" (1~16) o la Pista Maestra (M). Utilice la última para registrar los cambios de tempo. El nombre de la pista seleccionada aparece en la ventana TRACK sobre el mando, y está indicado por un cuadro negro.
Durante el paso de la primera grabación, y después de inicializar la memoria de la canción (consulte la sección p. 37), la Pista Maestra memoriza los siguientes ajustes: Mensaje de reinicialización GS (que comunica al generador de tone receptor "ésta es una canción compatible GM/GS, inicialice los ajustes"), Reverb Macro, Chorus Macro, Delay Macro, etc., tempo, y el tipo de compás.

Select: Utilice el mando [BASS/BANK] para seleccionar una pista que desee enmudecer o reproducir en solo. La pista seleccionada está indicada por una flecha ascendente o descendente.

Mute: Pulse el botón [UPPER2] para enmudecer la pista seleccionada. En algunas ocasiones, mientras se graban partes rítmicamente complejas, puede ser necesario enmudecer partes ya grabadas que podrían distraerle.

Solo On/Off:
Pulse el botón [UPPER1] para reproducir en solo en la pista seleccionada (indicada por ▲ o ▼). Esto enmudece todas las otras pistas.

REC 2 página

[SONG TOOLS]→Part Select [M.DRUMS]
[F1]→[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)

(Record) Mode: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar como deben registrarse los nuevos datos. Seleccione *Erase* si una pista contiene datos que desea reemplazar por nuevos datos. Esto borra todos los datos de la pista seleccionada desde el sitio en que ha empezado a registrar hasta el final. (Erase se selecciona por defecto para las pistas vacías.)

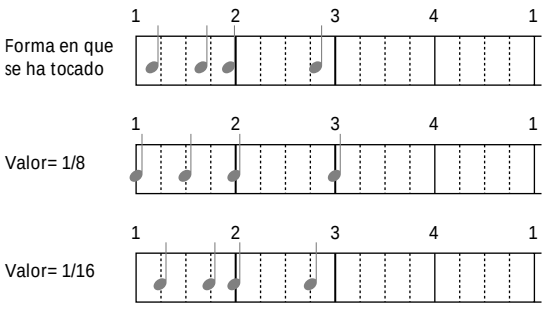
Nota: Si desea realizar algunos ajustes iniciales antes de registrar una nueva pista, consulte la sección "REC páginas 3 & 4".

Seleccione *Merge* para añadir nuevas notas a las que ya están grabadas en la pista que ha seleccionado en la página 1. Este modo de grabación es particularmente útil para registrar la pista de ritmo (10) porque puede grabar primero los bombos y cajas, después añadir algún golpe de timbal aquí o allí, y registrar el Hihat, por ejemplo.

Punch In/Out le permite regrabar parte de la pista. Seleccione este modo para reemplazar una frase que no le guste con una nueva versión. Haciendo esto tiene la ventaja que sólo el área que fiche se sobreescribirá.

(Metron) Mode: Este parámetro le permite seleccionar cuándo debe sonar el metrónomo. El ajuste por defecto es *Record*, que significa que el metrónomo sólo es audible durante la grabación. Seleccione *Play* si sólo necesita el metrónomo durante la reproducción. *Rec&Ply* significa que el metrónomo se utilizará durante la reproducción y la grabación, mientras que *Always* significa que el metrónomo todavía sonará cuando se pare la reproducción.

Quantize Value: El cuantizador corrige la temporización de sus notas desplazándolas a la marca de rejilla más próxima. Utilice Value para especificar el número de marcas de rejilla por compás (es decir, la resolución del Cuantizador). Aquí tiene un ejemplo:



La línea de ajustes es: 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/32t, 1/64t, y Off. La secuencia de pista 16 tiene una segunda función de Cuantizador que puede utilizar más selectivamente (es decir, para notas que son definitivamente tardías/tempranas). Consulte la sección "Track Quantize" en la página 43.

MDR Roll: Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para ajustar la resolución Roll detallada para la parte del Manual de Percusión (MDR). De esta forma los detalles automáticos siempre se tocan sincronizados con el tempo seleccionado. Consulte también la página 30 del Manual del Usuario.

REC 3 & 4 páginas

[SONG TOOLS]→Part Select [M.DRUMS]
[F1]→[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 3 o 4)

Estas dos páginas le permiten especificar los ajustes iniciales para la pista seleccionada, o modificar/reemplazar los ajustes existentes. Si en la ventana Trk no se visualiza el número de la pista deseada, retroceda a REC en la página 1 ([PAGE] ▲▼) y seleccione la pista.

Botones PLAY/REC : En el modo Record Merge (consulte la p. 34), puede especificar para cada parámetro si se registran o no los ajustes realizados en esas páginas. En los modos *Record Erase* y *Punch In/Out*, todos los parámetros son ajustados a REC.

7. Utilice los mandos ([DRUMS/PART]~[UPPER/VARIATION] para ajustar los valores.

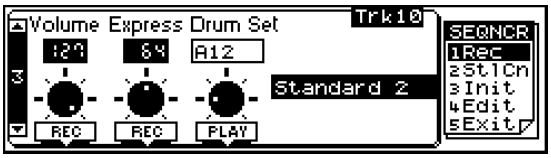
8. Utilice los botones Part Select para seleccionar PLAY (no grabado) o REC (grabado).

Nota: Estos valores también pueden cambiarse y grabarse en tiempo real. Seleccione el modo Record Merge para no sobreescribir las notas, y empiece a grabar desde la posición en que los nuevos ajustes tendrán efecto. Puede parar de grabar después de un tiempo. Para cambios continuos, utilice el mando en cuestión para ajustar los valores deseados y detener la grabación cuando no se requieran más cambios.

Volume: (0~127) le permite ajustar el volumen de la pista (CC07). Utilice este parámetro para especificar el volumen inicial. Puede utilizar Express para programar cambios temporales de volumen durante la canción.

Express: (0~127) le permite programar cambios relativos de volumen(CC11). El valor "127" significa que el volumen resultante será igual al volumen ajustado con el parámetro Volume de arriba. Todos los demás valores Express reducen el valor Volume.

Tone/Drum Set: Para todas las pistas excepto la pista 10 (y otra pista que también utiliza un Grupo de percusión), este parámetro se llama *Tone*. Para la pista 10 (y cualquier otra pista de percusión), este parámetro se llama *Drum Set*. Puede seleccionar el Ajuste Tone/Drum utilizando el mando [LOWER/ NUMBER] o a través del teclado numérico TONE/USER PROGRAM.



Nota: Consulte la sección "Init" para saber cómo seleccionar una segunda pista de Percusión.

Panpot: Utilice este parámetro para especificar la posición estéreo de la pista seleccionada. "64" significa punto muerto, los valores entre 0 y 63 cambian el sonido a la izquierda, mientras que los valores entre 65 y 127 cambian el sonido a la derecha.

Reverb, Chorus, Delay: Especifique el Nivel enviado para el efecto en cuestión, es decir, el volumen del señal de la pista que es enviado al efecto, y en consecuencia cuánto efecto se debe añadir a la pista. Consulte la página 20 para saber cómo ajustar los efectos. Estos ajustes de efecto forman parte de los ajustes generales SysEx de la pista "M" y deben ajustarse antes de registrar la primera pista.

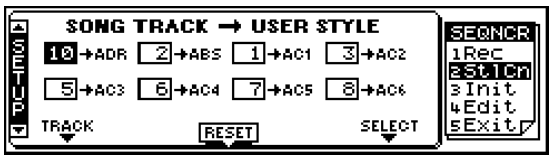
Nota: El efecto Retardo no es válido para pistas de percusión (10, y cualquier otra pista que utilice un Grupo de percusión).

Style Converter

[SONG TOOLS]→Part Select [M.DRUMS]→[F2]

El Style Converter (Transformador de estilo) de EM-2000 es una herramienta fácil e intuitiva para crear su propio Estilo de Música basado en una de sus propias canciones o en un archivo MIDI estándar. Si desea editar la canción antes de transformar partes de ella en Estilo de Música, consulte la sección "Editar funciones del Secuenciador de la pista 16" en la página 38. Si desea más información acerca de aspectos que se deben tener en cuenta, consulte también la sección "Consideraciones generales" en la página 70 del Manual del Usuario.

• *Los archivos MIDI estándar disponibles en el mercado están protegidos por un copyright. Tenga en cuenta que el Transformador de Estilo sólo debería ser utilizado para crear Estilos de Música para uso privado. Roland no asume responsabilidades por las infracciones al copyright que puedan resultar del uso del Transformador de Estilo.*



Esta página le permite asignar las pistas de la canción deseada a la pista de Estilo del Usuario. Recuerde que una cancón puede contener hasta 16 pistas, mientras que el Estilo del Usuario "sólo" admite ocho. Asegúrese de seleccionar las pistas que quiere incluir en el acompañamiento resultante.

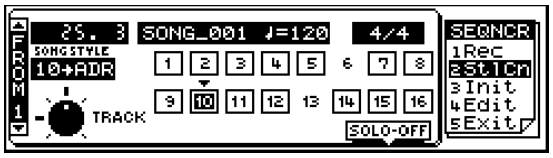
Track: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar una pista de Estilo de Usuario (ADR, ABS, Ac1~Ac6). El número de pista a la izquierda de la flecha (→) se visualizará en blanco sobre azul.

Select: Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para asignar una pista de canción a la pista de Estilo del Usuario. Puede pulsar [UPPER1] (Reset) para cargar los siguientes ajustes por defecto:

Pista (Parte SMF)	Parte del EM-2000	
	Pantalla	Estilo de parte
10 (Drums)	*ADR*	A.Drums
1 (Piano)	*AC1*	Accomp 1
2 (Bass)	*ABS*	A.Bass
3 (Chord Backing)	*AC2*	Accomp 2
5 (No especificado)	*AC3*	Accomp 3
6 (Counter-melody)	*AC4*	Accomp 4
7 (No especificado)	*AC5*	Accomp 5
8 (No especificado)	*AC6*	Accomp 6

Nota: Asegúrese de realizar todas las asignaciones deseadas antes de avanzar hacia las siguientes páginas. Ahí sólo puede trabajar con las pistas asignadas.

Pulse [PAGE]▼ para pasar a la página siguiente.



Aquí puede seleccionar las pistas que desea transformar (ADR, ABS, Ac1~Ac6, o All). Utilice el mando [DRUMS/ PART] para hacerlo. Si selecciona una pista específica, puede reproducir en solo y escucharlo utilizando el botón Recorder [PLAY►/STOP■].

[◄◄REW] y [FF►►] también son válidos.

Si reproduce en solo en una pista pulsando [UPPER1], todos los demás cuadros de pista se indicarán con una línea de puntos.

Nota: Cuando seleccione All, la opción solo deja de estar disponible (porque solamente puede reproducir en solo en una pista a la vez).

Pulse [PAGE]▼ para pasar a la página siguiente.

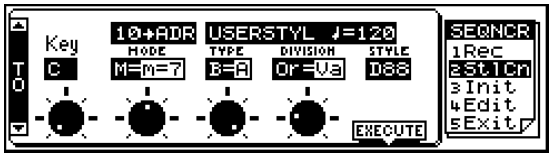
Esta página le permite especificar qué compases deben transformarse. Puede utilizar sólo compases enteros, porque ni Beat ni CPT están disponibles.

From/To: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel To o From. *From* se refiere al inicio del extracto, y *To* designa el último compás.

Mark: si desea conocer más detalles, consulte la página 71 del Manual del Usuario.

Listen: Pulse [LOWER1] para escuchar el extracto que ha seleccionado. El pasaje entre los puntos From y To será reproducido continuamente (se aplica un bucle). Esto le permite comprobar si las últimas notas de su futuro Estilo permiten una transición suave a los patrones o al sonido natural cuando el patrón se repite. Algunas veces, cuantizar las últimas notas de un extracto puede ayudar a evitar la inclusión de notas que suenan un poco por delante del tiempo (y son parte del último tiempo que ha transformado). Si desea conocer más detalles, consulte la página 43.

Pulse [PAGE]▼ para pasar a la página siguiente.



Aquí, puede seleccionar el patrón de destinación, por ejemplo si el extracto seleccionado será un patrón Básico/Original, una introducción, etc. Recuerde que

no puede seleccionar la pista aquí. Vuelva a la página previa para hacerlo.

Key: (C, C#, D, Eb, F, F#, G, Ab, A, Bb, B) Este parámetro le permite indicar al EM-2000 en qué tecla está la pista (o pistas). Especificar la tecla correcta antes de transformar es crucial para el uso en tiempo real de un patrón.

Nota: No hace falta especificar la tecla para las pistas ADR.

Mode: le permite seleccionar el modo de su patrón: Maj (mayor), min (menor) o 7 (séptima). Elija el modo que corresponde al acorde utilizado en el extracto.

Type: le permite seleccionar el Tipo de patrón: Bsc (Básico), o Adv (Avanzado). Si desea conocer más detalles, consulte la página 38 del Manual del Usuario.

Division: Utilice el mando [LOWER/NUMBER] para seleccionar la División del patrón: Or (Original) o Var (Variación), FO (Fill-In To Original), FV (Fill-In To Variation), In (Introducción), o Ed (Finalizar). Además, seleccionando una opción indicada con "=", crea varios patrones a la vez. Esto es lo que llamamos "clonación".

Execute: **Después de ajustar los parámetros anteriores,** pulse [UPPER1] para emprender la transformación. Como puede ver en el campo que está más a la derecha, su Estilo de Usuario quedará temporalmente guardado en la memoria RAM (D88) de estilos de EM-2000.
Si esta memoria todavía no contiene datos, el nuevo Estilo utilizará el tipo de compás y tempo actual. Si D88 ya contiene datos, la nueva División(es) tendrá el mismo tipo de compás y tempo que los datos de Estilo en la memoria D88.

Nota: No olvide guardar el nuevo Estilo de Usuario en un disquete o en un Zip, etc.

Init

[SONG TOOLS]→Part Select [M.DRUMS]→ [F3]

Seleccione esta página para borrar la canción en curso en la memoria de RAM del EM-2000 y para reiniciar todas las pistas a sus valores por defecto. Mientras se inicializa la memoria de la canción, también puede seleccionar el tipo de compás y el tempo para la nueva canción que (probablemente) va a grabar. Además, inicializar una canción le permite empezar sin nada– esta vez con dos pistas de Percusión.

Lea atentamente el mensaje de aviso y pregúntese si realmente quiere borrar la canción en curso. Si quiere hacerlo, pulse [UPPER1] (Proceed).

Time Sign: Utilice el mando [DRUMS/PART] para ajustar el tipo de compás (1/2~32/16).

Tempo: Utilice el mando [BASS/BANK] para especificar el tempo inicial de la nueva canción (♩ = 20~250).

2nd Drum Track: Este parámetro (mando [UPPER/VARIATION]) le permite definir una segunda pista de Percusión que se comportará exactamente como la pista 10. Si desea conocer más detalles, consulte la sección "Utilizar dos pistas de percusión (Init)" en la página 68 del Manual del Usuario. Seleccione Off si no necesita un segundo Grupo de percusión o ajuste el número de la pista deseada. "10" no está disponible aquí porque siempre funciona como pista de Percusión.

Execute: Pulse [UPPER2] (Ejecutar) para inicializar realmente la memoria de la canción (lo cual no ha hecho hasta ahora). Aparece el mensaje "Ejecutar", después del cual el EM-2000 salta automáticamente a la página REC 1.
Todas las pistas se inicializarán de la forma siguiente: *Volume* 100, *Expression* 127, *Tone* Piano 1 (Herramientas 1 estándar para la pista 10, así como para la segunda pista de Percusión), *Panpot* 64, *Reverb* 40, *Chorus* 0, *Delay* 0 (no disponible para pistas de percusión).

Nota: Si a pesar de todo no desea inicializar la memoria de la canción, pulse [M.BASS] (Exit) en lugar de volver a la página "3 Init".

Nota: No olvide programar los efectos deseados para los diferentes procesadores (consulte la página 20) antes de registrar la primera pista.

Nota: Si su canción necesita ser compatible con Sonido Canvas más antiguo y todos los orígenes de sonido GM, no utilice una segunda pista de percusión.

Editar funciones del Secuenciador de 16 pistas

El nivel Edit del modo de 16 pistas admite ocho funciones: Borrar, Suprimir, Insertar, Cuantizar, Transportar, Cambiar Velocidad, Cambiar Tiempo de Compuerta, y Cambio de Pista.

Si, después de seleccionar una de estas funciones, decide no ejecutar la transformación, pulse [UPPER1] (Rec) o [F5] (Salir) antes de pulsar [M.DRUMS] (Ejecutar).

Los parámetros de las funciones de Edit se extienden en dos o tres páginas de exposición que puede seleccionar utilizando los botones [PAGE] ▲▼. Entrar los valores correctos para conseguir el resultado deseado al principio puede llevar algún tiempo. Aquí tiene algunas directrices:

• Seleccione la pista que desea modificar. Seleccione la extensión (From Bar, Beat, CPT~To Bar, Beat, CPT) para la operación de editar.

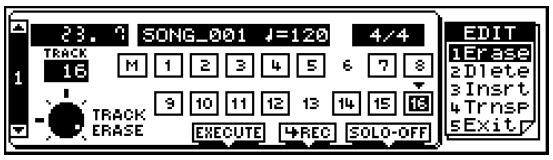
• Entre lo que debe cambiarse y cómo se debe cambiar.

• Ejecute la operación pulsando Part Select [M.DRUMS] (Ejecutar).

Nota: Guarde la canción en el disquete antes de continuar si desea conservar la canción original. Si desea conocer más detalles, consulte la sección "Guardar su canción" en la página 64 del Manual del Usuario.

Track Erase

[SONG TOOLS]→Part Select [M.DRUMS]→[F4]→[F1]



Track Erase le permite suprimir selectivamente datos sin una extensión especificada, o bien de la pista(s) entera. En el modo All, Erase sustituirá el número requerido de pausas por los datos que usted suprima, por lo tanto usted acabará con el número equivalente de compases en blanco. Si también quiere eliminar los mismos compases, utilice Track Delete (consulte la siguiente sección).

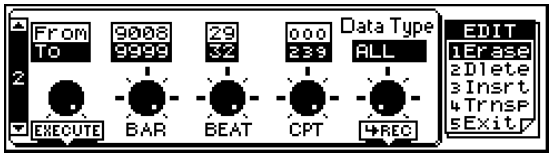
Track (1~16, ALL, M): le permite seleccionar la pista que desea editar. Puede seleccionar también aquí All, en cuyo caso la operación se aplica a todas las pistas excepto la pista Maestra (M). La pista M sólo puede ser seleccionada por separado.

➥**REC:** Pulse [UPPER2] para volver a la primera página REC (que se selecciona normalmente a través de [F1]).

Solo On/Off: Mientras está ajustando los parámetros en esta página, puede pulsar [PLAY►/STOP■] para escuchar su secuencia. Si sólo quiere escuchar la pista que está a punto de editar, pulse [UPPER1] para reproducir en solo.

Execute: Pulse [M.DRUMS] para editar los datos inmediatamente. Los siguientes parámetros le permiten reducir la amplitud de la operación de edición. Si desea editar la pista entera, no hay necesidad de definir los ajustes.

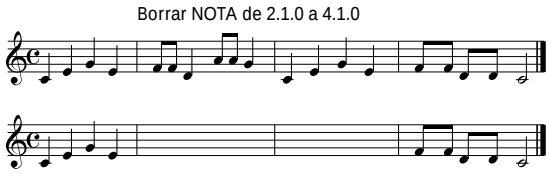
Pulse [PAGE]▼ para seleccionar la pagina siguiente:



From/To: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel To o From. *From* se refiere a la posición donde la operación de edición va a empezar. Esta posición está especificada en un formato Bar-Beat-CPT. *To* designa la posición donde la operación de edición va a finalizar (valor Bar-Beat-CPT). Compruebe siempre si ha seleccionado el nivel correcto (From o To) antes de ajustar los parámetros siguientes.

Bar (1~9999): Aquí debe especificar la posición del compás. Por defecto, los valores From y To se ajustan al principio y al final de la pista(s) seleccionada. Advierta que el valor To siempre hace referencia al final de la pista más larga.

Beat (1~[number of beats per bar]): Aquí debe especificar la posición del tiempo. El número de tiempos seleccionables depende obviamente del tipo de compás de la canción.

CPT: Aquí debe especificar la posición CPT del principio y del final. CPT es breve para "Clock Pulse Time" (Tiempo de Impulso de Clock), el intervalo más pequeño utilizado por el EM-2000. A menos que no necesite editar todos los datos seleccionados dentro del último compás, debe conservar el ajuste por defecto.

Data Type: le permite seleccionar los datos que deben borrarse:

All° . . . . .Todos los parámetros editables listados debajo.
Note . . . .Sólo mensajes de nota.
Modul . . .Sólo mensajes de modulación (CC01 in MIDIese).
PBend . . .Datos Pitch Bend (es decir, uso de la palanca BENDER/MODULATION).
Volum . . .Datos de volumen (CC07).
Expre . . .Sólo mensajes de Expresión (CC11).
PanPt . . .Sólo mensajes de pan (o Panpot) (panoramización) (CC10).

Revrb . . .Sólo Reverb (Reverberación) envía mensajes (CC91).
Chrus . . .Sólo Chorus envía mensajes (CC93).
Delay . . .Sólo Delay (Retraso) envía mensajes.
CC16 . . .Conmutador Rotary Slow, (botones via [PAD] o conmutador de pedal opcional, consulte páginas 31 y 29).
CC17 . . .Conmutador Rotary Fast (botones [PAD] o conmutador de pedal opcional).

Nota: El efecto Rotary es válido en los siguientes algoritmos EFX : 13 Rotary, 62 Rotar/Mlt, 85 OD/Rotar, y 88 PH/Rotar.

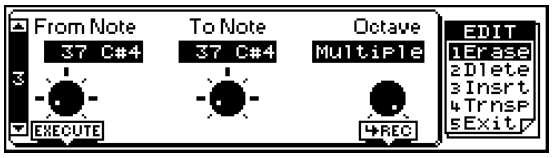
PChng . . .Mensajes de cambio de Programa.
NRPN . . .Parámetros de Número-de-parámetro-no-registrado. Son funciones de control de parámetros del formato GS que son más fáciles de utilizar que los mensajes SysEx (pero tienen básicamente la misma función).
RPN . . . .Parámetros de Número-de-parámetro-registrado. Trabajan igual que los mensajes NRPN, excepto que también son comprendidos por módulos de sonido compatibles GM.
CAF . . . .Mensajes del Canal Aftertouch. Si realmente no los necesita, estos mensajes deben borrarse definitivamente porque utilizan mucha memoria.
SysExº . . .Mensajes MIDI que le permiten cambiar valores de parámetro. Para pistas musicales, estos mensajes no se pueden programar en el EM-2000, pero las canciones registradas en otros dispositivos pueden contenerlos. En el caso de la pista M, sólo se pueden borrar los mensajes SysEx (para disposición Reverb, Chorus, y Delay, etc.) localizados después de 1-1-0.
Tempoº . .Mensajes de cambio de Tempo. El valor inicial de tempo (localizado en 1-1-0 de la canción) no se borrará.

Nota: Los parámetros marcados con (º) se pueden seleccionar de la pista M. El Tempo sólo es válido para la pista M.

Nota: No busque mensajes del Controlador D Beam porque éste no genera sus propios mensajes MIDI. Por otro lado, la información D Beam se transforma directamente en modulación, Pitch Bend, etc.

➥**REC:** Pulse [UPPER1] para volver a la primera página REC (que se selecciona normalmente a través de [F1]).

Execute: Pulse [M.DRUMS] para editar los datos inmediatamente. Los parámetros siguientes le permiten reducir la amplitud de la operación de edición. Si desea editar la lista entera, no hay necesidad de definir los ajustes.
Pulse [PAGE]▼ para seleccionar la página siguiente:



Sólo necesita ajustar los parámetros en esta página si el Tipo de Datos (Data Type) seleccionado (consulte la sección anterior) es *Nota*, porque esta página sólo se visualiza cuando el Tipo de Datos seleccionado es *Nota*.

From Note (C-1~G9): Este parámetro le permite ajustar el límite más bajo de la extensión de la nota que se debe modificar en la extensión de tiempo From/To especificada (consulte la segunda página de visualización). Si sólo desea editar una nota, ajuste el mismo valor para From Note y To Note.

Nota: Los ajustes anteriores (37 C#4) son sólo ejemplos. El nombre correcto de la nota para la nota número 37 es, naturalmente, C#2.

To Note (C-1~G9): Este parámetro le permite seleccionar el límite más bajo de la extensión de la nota que desea editar.

Nota: También puede entrar los valores de la Nota From y la Nota To pulsando las teclas deseadas en el teclado. La primera nota que toque es la Nota From, mientras que la segunda nota se utilizará como Nota To.

Octave (Multiple, Single): Si la nota seleccionada debe ser editada en todas las octavas, seleccione Multiple. Multiple sólo es posible cuando asigne el mismo valor a la Nota From y a la Nota To (Ejemplo Nota From= 36 C2 y Nota To= 36 C2 en modo Multiple afectará todo el Cs). Si la operación de edición debe referirse a las notas en la extensión seleccionada, ajuste este parámetro a Single.

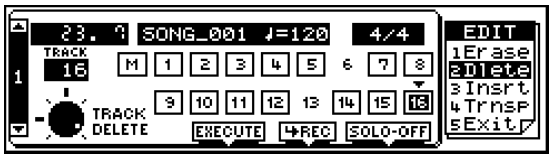
Execute: Pulse [M.DRUMS] para confirmar sus ajustes y editar los datos.

➥**REC:** Pulse [UPPER1] para volver a la primera página REC (se selecciona normalmente a través de [F1]).

Track Delete

[SONG TOOLS]→Part Select [M.DRUMS]→[F4]→[F2]

Al contrario que la función Erase, Track Delete también borra los compases, por lo tanto todos los compases que están detrás de la posición To se cambiarán al principio de la pista(s). Puesto que Delete también dispone de los compases (consulte la ilustración siguiente), no puede elegir el tipo de datos que se borrará.



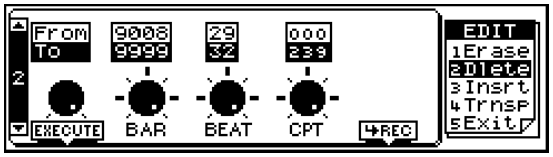
Track (1~16, ALL, M): le permite seleccionar la pista que desea editar. Aquí también puede seleccionar All, en cuyo caso la operación se aplica a todas las pistas.

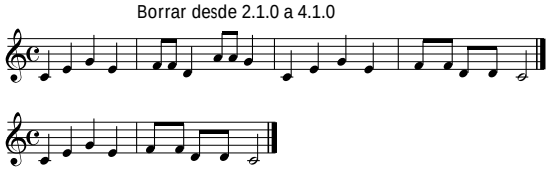
➥**REC:** Pulse [UPPER2] para volver a la primera página REC (que se selecciona normalmente a través de [F1]).

Solo On/Off: consulte la página 38.

Execute: Pulse [M.DRUMS] para editar los datos inmediatamente. Los siguientes parámetros le permiten reducir la extensión de la operación de edición. Si desea editar la pista entera, no es necesario definir los ajustes.

Pulse [PAGE]▼ para seleccionar la página siguiente:



From/To, Bar, Beat, CPT: consulte la página 38.

➥**REC:** Pulse [UPPER1] para volver a la primera página REC (que se selecciona normalmente a través de [F1]).

Execute: Pulse [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar los datos.

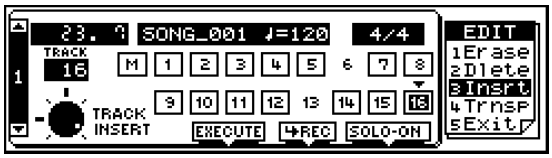
Nota: No se borran todos los ajustes de la pista M: el tipo de compás, el mensaje de reinicio GM/GS, y el tempo inicial (todos localizados en 1.1.0) permanecen. Los eventos líricos sólo se suprimen si selecciona ALL preferiblemente que la pista M.

Track Insert

[SONG TOOLS]→Part Select [M.DRUMS]→[F4]→[F3]

Insert le permite alargar una pista existente añadiendo pausas en la posición especificada. Esto dejará espacio para nuevos datos y cambiará los datos que están detrás de la posición From hacia la derecha. Los nuevos datos pueden añadirse en tiempo real (seleccione Record Merge, sin embargo) o copiándolos en la posición especificada (consulte la página 44).

Nota: La función Insert no proporciona un indicador To. Por el contrario, debe especificar la longitud de la inserción utilizando el valor For. "Para Compases 2, Tiempos 2, 240 CPT" por ejemplo "insertar 2 compases, 2 tiempos y 2 tiempos" (porque 120CPT= ♩).

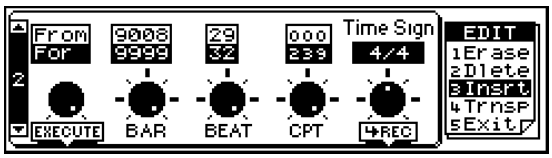


Track (1~16, ALL, M): le permite seleccionar la pista que desea editar. Aquí también puede seleccionar All, en cuyo caso la operación se aplica a todas las pistas.

➥**REC:** Pulse [UPPER2] para volver a la primera página REC (que se selecciona normalmente a través de [F1]).

Solo On/Off: consulte la página 38.

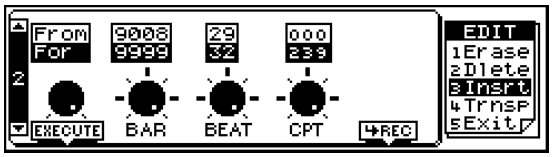
Si, en la página 1, selecciona todas las pistas, puede especificar también el tipo de compás para los compases insertados nuevamente:



Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para ajustar el tipo de compás de los nuevos compases (1/2~32/16).

Execute: Pulse [M.DRUMS] para editar los datos inmediatamente. Los siguientes parámetros le permiten reducir la extensión de la operación de edición. Si desea editar la pista entera, no es necesario definir los ajustes.

Pulse [PAGE]▼ para seleccionar la página siguiente:



From/For: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel "From" o "For". El nivel From le permite especificar la posición donde se insertará el número seleccionado de compases, tiempos y clocks.

For, por otro lado, especifica *cuantos* compases, tiempos y CPTs se insertarán.

Bar, Beat, CPT: consulte la página 38.

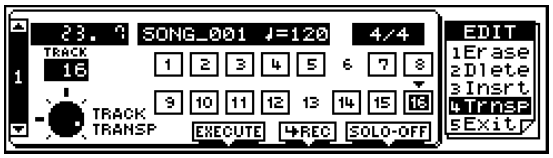
➥**REC:** Pulse [UPPER1] para volver a la primera página REC (que se selecciona normalmente a través de [F1]).

Execute: Pulse [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y insertar el número requerido de compases, tiempos y CPTs.

Track Transpose

[SONG TOOLS]→Part Select [M.DRUMS]→[F4]→[F4]

Track Transpose se utiliza para transponer las notas de la pista seleccionada (los otros datos sin nota obviamente no se pueden transponer).

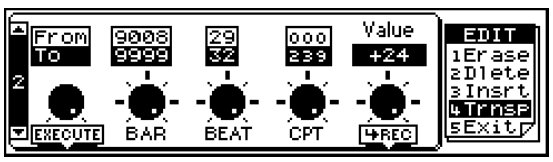


Track (1~16, All): le permite seleccionar la pista que desea editar. Aquí también puede seleccionar All, en cuyo caso la operación se aplica a todas las pistas excepto la pista 10 (pista de Percusión) y cualquier otra pista que utilice un Grupo de percusión. Las pistas de Percusión pueden, sin embargo, seleccionarse individualmente. La pista M obviamente no puede transponerse. Cuando se combina con la Nota From y la Nota To (consulte la sección siguiente), Track Transpose también es útil para las pistas de percusión. Esto le permite seleccionar otro sonido de cuerda o de bombo, por ejemplo. La mayoría de los Grupos de Percusión proporciona dos cuerdas, una asignada a la nota número 38 (D2), y la segunda asignada a la nota número 40 (E2). Seleccionando la Nota From= 38 (D2), Nota To= 38 (D2) y ajustando el Valor de transposición a "+2", puede cambiar la cuerda D2 a la cuerda E2.

➥**REC:** Pulse [UPPER2] para volver a la primera página REC (que se selecciona normalmente a través de [F1]).

Solo On/Off: consulte la página 38.

Execute: Pulse [M.DRUMS] para editar los datos inmediatamente. A veces, sin embargo, no obtendrá la transposición deseada. Ignore Execute y siga hacia la siguiente página de visualización pulsando [PAGE]▼.



From/To: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel To o From. From se refiere a la posición donde empezará la operación de edición. Esta posición está especificada en un formato Compás-Tiempo-CPT. Para designar la posición donde finalizará la operación de edición (valor Bar-Beat-CPT). Compruebe siempre si ha seleccionado el nivel correcto (From o To) antes de ajustar los siguientes parámetros.

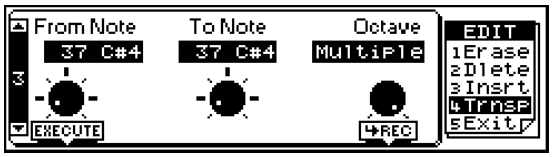
Bar, Beat, CPT: consulte la página 38.

Value (–24~+24): Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para ajustar el intervalo de transposición en intervalos de semitono. Si desea transponer una parte C a D, introduzca el Valor +2.

Nota: Tenga cuidado al aplicar Track Transpose a una Pista de percusión (pista 10 o cualquier otra pista que utilice un Grupo de Percusión). Después de todo, transponer todas las notas de esta pista significa que la parte de percusión cambia dramáticamente.

➥**REC:** Pulse [UPPER1] para volver a la primera página REC (que se selecciona normalmente a través de [F1]).

Execute: Pulse [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar los datos o ir a la página siguiente si no desea transponer todas las notas.
Pulse [PAGE]▼ para seleccionar la página siguiente:



From Note (0 C-1~ 127 G9): Este parámetro le permite ajustar el límite más bajo de la extensión de la nota que se modificará en la extensión de tiempo From/To especificada (consulte la segunda página visualizada). Si sólo desea editar una nota, ajuste el mismo valor para From Note y To Note.

To Note (0 C-1~127 G9): Este parámetro le permite seleccionar el límite más alto de la extensión de la nota que desea editar. Seleccione el valor correcto si no se deben editar todas las notas.

Nota: También puede entrar los valores de la Nota From y la Nota To pulsando las teclas deseadas en el teclado. La primera nota que toque será la Nota From, mientras que la segunda nota se utilizará como Nota To.

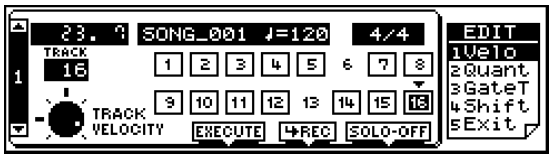
Octave (Multiple, Single): Si la nota seleccionada debe ser editada en todas las octavas, seleccione Multiple. Multiple sólo es posible cuando asigna el mismo valor a la Nota From y la Nota To (Ejemplo Nota From= 36 C2 y Nota To= 36 C2 en modo Multiple afectaría todo el Cs). Si la operación de edición debe referirse a las notas en la extensión seleccionada, ajuste este parámetro a Single.

Execute: Pulse [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar los datos.

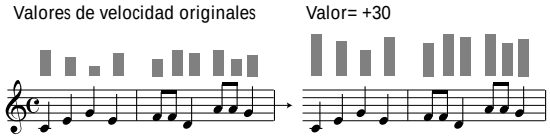
➥**REC:** Pulse [UPPER1] para volver a la primera página REC (que se selecciona normalmente a través de [F1]).

Track Velocity

[SONG TOOLS]→Part Select [M.DRUMS]→[F4]→[SHIFT]+[F1]



La función Track Velocity le permite modificar la dinámica (llamada *velocidad*) de una pista o extracto. Incrementar los valores de velocidad significa que las notas en cuestión serán más altas y brillantes que antes, mientras que reducir los valores de velocidad significa lo contrario. Utilice esta función cuando esté de acuerdo con el ritmo de las notas pero quiera un sonido más brillante/alto o más sonoro/bajo. Ejecutar esta función significa que los valores de velocidad cambiarán proporcionalmente:

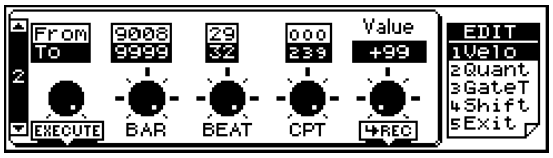


Track (1~16, All): le permite seleccionar la pista que desea editar. Aquí puede seleccionar también All, en cuyo caso la operación se aplica a todas las pistas.

➥**REC:** Pulse [UPPER2] para volver a la primera página REC (que se selecciona normalmente a través de [F1]).

Solo On/Off: consulte la página 38.

Execute: Pulse [M.DRUMS] para editar los datos inmediatamente.
Pulse [PAGE]▼ para seleccionar la página siguiente:



From/To: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel To o From. From se refiere a la posición donde empezará la operación de edición. Esta posición está especificada en un formato Bar-Beat-CPT. To designa la posición donde terminará la operación de edición (valor Bar-Beat-CPT). Compruebe siempre si ha seleccionado el nivel correcto (From o To) antes de ajustar los siguientes parámetros.

Bar, Beat, CPT: consulte la página 38.

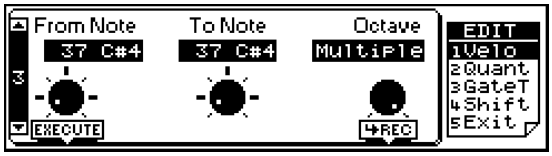
Value (–126~+126): El parámetro Value le permite ajustar el nivel de cambio de velocidad. Seleccione un valor positivo para incrementar la velocidad de la(s) pista(s) seleccionada(s), o un valor negativo para disminuir los valores de velocidad.

Este parámetro Value puede ser particularmente útil para sonidos cambiados por velocidad (principalmente órganos Tones, por ejemplo): disminuir o incrementar ligeramente la velocidad en conjunto, le permite "cambiar" todas las notas al "otro" sonido.

Nota: Incluso el valor más alto positivo o negativo no le permite ir más allá de "1" o "127". Hay una razón por la cual "0" es imposible: este valor se utiliza para señalar el final de una nota (note-off). "127", por otro lado, es el valor de velocidad más alto que el estándar MIDI puede reunir. Seleccionar un valor de velocidad positivo alto puede conducir a que todas las notas se toquen a "127", que puede ser lo que usted pretendía en primer lugar...

➥**REC:** Pulse [UPPER1] para volver a la primera página REC (que se selecciona normalmente a través de [F1]).

Execute: Pulse [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar los datos o ir a la página siguiente si no desea cambiar todas las notas.
Pulse [PAGE]▼ para seleccionar la página siguiente:



From Note (0 C-1~127 G9): Este parámetro le permite ajustar el límite más bajo de la extensión de la nota que se debe modificar en la extensión de tiempo From/To especificada (consulte la segunda página visualizada). Si sólo desea editar una nota, ajuste el mismo valor para la Nota From y la Nota To.

Nota: Los ajustes siguientes (37 C#4) sólo son ejemplos. El nombre de nota correcto para el número de nota es 37, naturalmente,C#2.

To Note (0 C-1~127 G9): Este parámetro le permite seleccionar el límite más bajo de la extensión de nota que desea editar.

Nota: También puede entrar los valores de la Nota From y la Nota To pulsando las teclas deseadas en el teclado. La primera nota que toque será la Nota From, mientras que la segunda nota será utilizada como Nota To.

Octave (Multiple, Single): consulte la página 39.

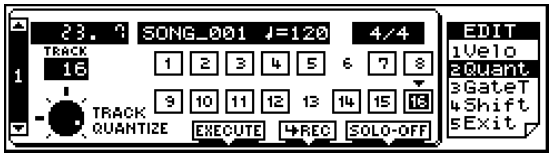
➥**REC:** Pulse [UPPER1] para volver a la primera página REC (que se selecciona normalmente a través de [F1]).

Execute: Pulse [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar los datos.

Track Quantize

[SONG TOOLS]→Part Select [M.DRUMS]→[F4]→[SHIFT]+[F2]

Utilice esta función si ha elegido no cuantizar su música durante la grabación (consulte la página 34) y entonces se da cuenta de que el ritmo no es como esperaba. Cuantizar después de grabar tiene la ventaja que puede escuchar primero el original y luego corregir sólo las notas cuyo ritmo es claramente malo.



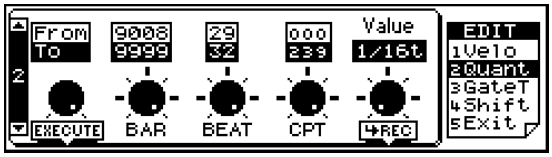
Cuantizar durante la grabación, por otro lado, corregirá el ritmo de *todas* las notas, lo cual tiende a hacer sonar la pista como un robot.

Track, Execute: Si desea una explicación sobre estos parámetros, consulte la página 42.

➥**REC:** Pulse [UPPER2] para volver a la primera página REC (que se selecciona normalmente a través de [F1]).

Solo On/Off: consulte la página 38.

Pulse [PAGE]▼ para seleccionar la página siguiente:



From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Si desea una explicación sobre estos parámetros, consulte la página 42.

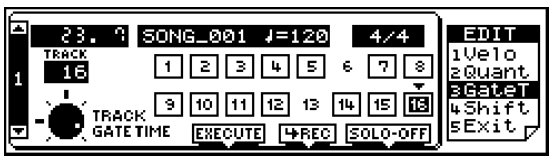
Value: Este parámetro ajusta la resolución de la función Quantize. Los valores disponibles son: 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/32t, 1/64t.

Asegúrese de seleccionar siempre el valor que iguala la nota más baja que ha grabado. De lo contrario, su parte ya no sonará como la ha tocado.

➥**REC:** Pulse [UPPER1] para volver a la primera página REC (que se selecciona normalmente a través de [F1]).

Track Gate Time

[SONG TOOLS]→Part Select [M.DRUMS]→[F4]→[SHIFT]+[F3]



La función Gate Time le permite modificar al duración de las notas en la extensión de tiempo (From/To) seleccionada. Le recomendamos utilizar esta función exclusivamente para acortar notas que se perciben demasiado largas a causa del Tono que ha asignado a la pista en cuestión. En estas dos páginas, no hay modo de ver la duración de las notas, lo cual hace que editar los datos "en bloc" sea un poco peligroso.

Después de seleccionar un Tono con un desvanecimiento lento (es decir, un sonido que se dilata después de que todas las notas se han desvanecido), sin embargo, Track Gate Time le ayudará a acortar las notas para ajustarlas y de esta forma evitar superposiciones. Incluso aunque el ritmo de desvanecimiento puede haber sido correcto para el Tono original, puede utilizar Track Shift para acortar todas las notas como una graduación para que ya no se superpongan.

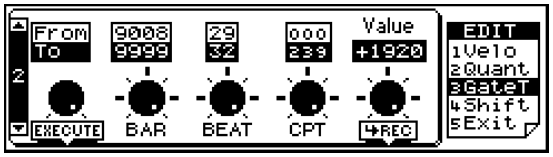
Track: Si desea una explicación sobre estos parámetros, consulte la página 42.

➥**REC:** Pulse [UPPER2] para volver a la primera página REC (que se selecciona normalmente a través de [F1]).

Solo On/Off: consulte la página 38.

Execute: Pulse [M.DRUMS] para editar los datos inmediatamente.

Pulse [PAGE]▼ para seleccionar la página siguiente:



From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Si desea una explicación sobre estos parámetros, consulte la página 42.

Value (–1920~+1920): Este parámetro ajusta el valor por el cual la duración (o tiempo de compuerta) de las notas seleccionadas cambiará. El valor Tiempo de Compuerta más corto posible es "1" (utilizado para todas las notas de percusión), por lo tanto seleccionar "–1000" para notas con un valor Tiempo de Compuerta de "1" en la extensión de tiempo especificada aún le deja con el mismo valor. Permitir el valor "0" efectivamente borraría las notas, lo cual sólo se puede realizar con Track Erase (consulte la página 38). No puede utilizar Track Gate Time para borrar notas.

➥**REC:** Pulse [UPPER1] para volver a la primera página REC (que se selecciona normalmente a través de [F1]).

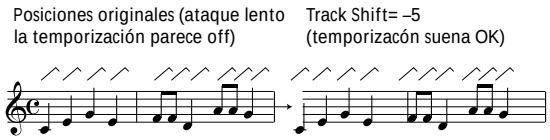
Track Shift ([SHIFT]+[F4])

[SONG TOOLS]→Part Select [M.DRUMS]→[F4]→[SHIFT]+[F4]

Track Shift le permite cambiar las notas en la extensión From/To seleccionada (segunda página). Puede utilizarse para dos cosas:

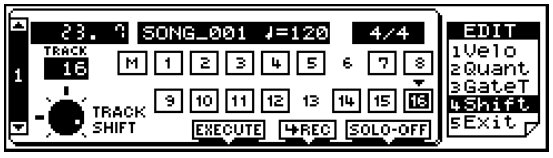
1. Corregir notas "lentas" debidas a un ataque (más) lento.

Puede querer usar Track Shift después de asignar un Tono a una pista que tiene un ataque considerablemente más lento que el Tono que ha utilizado para registrar la parte en cuestión. Esta técnica se utiliza frecuentemente en la música pop para "calcular" los arpegios de cuerda de la nota 1/16 tocados con un sonido pad "lento".En vez de empezar las notas en el tiempo matemáticamente correcto (e.g. 2-1-0), puede cambiarlas a la izquierda (e.g. to 1-4-110) del compás previo, por lo tanto el volumen de pico del ataque se alcanza en el siguiente tiempo fuerte:



2. Corregir el ritmo de las notas registradas via MIDI sin cuantizarlas.

Puede utilizar secuencias, etc. como material puro para sus canciones. Registrando tales extractos via MIDI puede causar un ligero retardo (por ejemplo 5 CPT). Si esto no es aceptable, utilice Track Shift para "empujar" todas las notas a la izquierda (seleccione "–5"). Esto le permite ordenar el ritmo y guardar todavía cualquier irregularidad (música!) que el original pueda contener porque no estaba cuantizado.



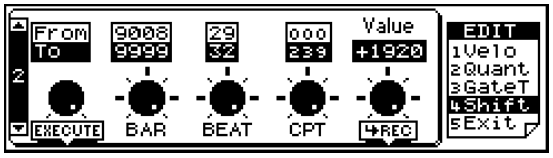
Track, Execute: Si desea una explicación sobre estos parámetros, consulte la página 42.

También puede seleccionar la pista M para cambiar los cambios de tiempo y los mensajes SysEx. Los ajustes iniciales (localizados en 1.1.0), sin embargo, no pueden cambiarse.

➥REC: Pulse [UPPER2] para volver a la primera página REC (que se selecciona normalmente a través de [F1]).

Solo On/Off: consulte la página 38.

Pulse [PAGE]▼ para seleccionar la página siguiente:



From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Si desea una explicación sobre estos parámetros, consulte la página 42.

Value (–1920~+1920): Este parámetro ajusta el valor por el cual se cambian las notas. El Valor se refiere a unidades CPT (un CPT= 1/120 ♩).

Nota: Las notas en el primer tiempo del primer compás no se pueden cambiar más a la izquierda (esto significaría cambiarlas al compás "0", que no existe).

➥REC: Pulse [UPPER1] para volver a la primera página REC (que se selecciona normalmente a través de [F1]).

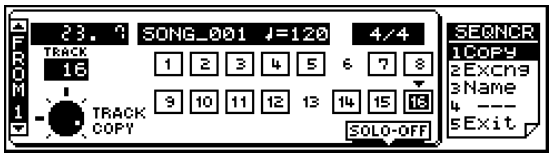
8.2 Otras funciones útiles

El secuenciador de 16 pistas también proporciona algunas funciones prácticas que le ayudan a ahorrar tiempo.

Track Copy ([SHIFT]+[F1])

[SONG TOOLS]→Part Select [M.DRUMS]→[SHIFT]+[F1]

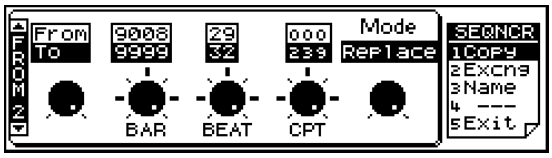
La función Track Copy le permite copiar una pista a otra pista, o extractos de una o todas las pistas a lugares diferentes. El último es útil si necesita repetir el chorus bastantes veces al final de la canción pero no le apetece registrar todas esas notas.



Track (1~16, All): le permite seleccionar la pista cuyos datos desea copiar (el origen).

Solo On/Off: Mientras está ajustando los parámetros en esta página, puede pulsar [PLAY ►/STOP ■] para escuchar la secuencia. Si sólo quiere oir la pista que va a editar, pulse [UPPER1] para reproducirla en solo.

Pulse [PAGE]▼ para seleccionar la página siguiente:



From/To: Utilice el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel To o From. From se refiere a la posición donde empezará la operación de edición. Esta posición está especificada en un formato Bar-Beat-CPT. To designa la posición donde finalizará la operación de edición (Valor Bar-Beat-CPT). Compruebe siempre si ha seleccionado el nivel correcto (From o To) antes de ajustar los siguientes parámetros.

Bar (1~9999): Aquí usted especifica la posición del compás. Por defecto, los valores From y To se ajustan al principio y al final de la(s) pista(s) seleccionada(s). Advierta que el valor To siempre se refiere al final de la pista más larga.

Beat (1~[number of beats per bar]): Aquí usted especifica la posición del tiempo. El número de tiempos seleccionables depende obviamente del tipo de compás de la canción.

CPT: Aquí usted especifica la posición del CPT del principio y final de la pista que va a copiar. A menos que no necesite todas las notas en el último compás, debe guardar el ajuste por defecto.

Mode (Replace, Merge): Seleccione el modo Copy:

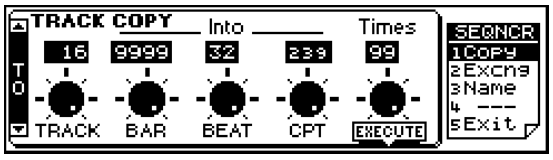
Replace . .Los datos en la extensión seleccionada se copiarán a la pista de destino y se sobreescribirán todos los datos (de la pista de destino) en la extensión de pista de origen seleccionada.

Merge . . .Los datos en la extensión seleccionada se añadirán a cualquier dato en la pista de destino.

En ambos casos, la longitud de la pista de destino puede cambiar para incluir todos los datos de la pista de origen. En otras palabras, puede pasar que la pista de destino sea más larga después de realizar la función de copia.

Nota: El EM-2000 no tiene la función Undo. Guardar su Canción en un disquete antes de copiar le permitirá cargar la versión previa en caso de que algo salga mal.

Pulse [PAGE] ❒❁❒❁ seleccionar la página siguiente:



Esta página le permite seleccionar la pista de *destino* y la posición *Into*, es decir, el valor del compás, tiempo y CPT en que se va a copiar el primer dato de la pista de origen.

Bar, Beat, CPT: Si desea más información, consulte la página 45.

Times (1~99): Ajusta el número de copias que desea hacer. Advierta que el valor "3" significa que acabará con 3 copias contiguas, por lo cual la segunda copia se sitúa inmediatamente después de la primera, etc.

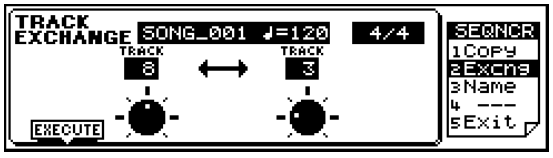
Execute: Pulse [UPPER1] para copiar los datos de origen seleccionados.

Nota: Aunque también puede copiar datos desde la pista 10 (la principal pista de Percusión) a una pista de "música" que ya contiene datos, y viceversa, tenga cuidado. Una pista de percusión suena extraña cuando es tocada por un piano, por ejemplo (y una parte de piano no es realmente adecuada para la percusión).

Track Exchange ([SHIFT] + [F2])

[SONG TOOLS]→Part Select [M.DRUMS]→[SHIFT]+[F2]

Track Exchange le permite copiar los datos de la pista de origen (izquierda) a la pista de destino (derecha), y –al mismo tiempo– los datos de la pista de destino a la pista de origen. En otras palabras, esta es una función de cambio.



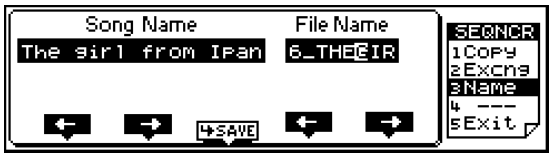
Track (1~16): Utilice los mandos [ACCOMP/GROUP] y [LOWER/NUMBER] para seleccionar las dos pistas que se intercambiarán. Obviamente, aquí no existe la opción ALL.

Nota: Tenga cuidado cuando intercambie una pista de Percusión y una pista "musical". El resultado puede no ser el que imaginaba.

Name ([SHIFT] + [F3])

[SONG TOOLS]→Part Select [M.DRUMS]→[SHIFT]+[F3]

Esta página page le permite programar dos nombres para su canción: el Nombre de la Canción, y el Nombre de Archivo.



El nombre de Archivo es el que ve si utiliza el comando *dir* en un ordenador MS-DOS® (todos los discos del EM-2000 son MS-DOS® compatibles), mientras que el Nombre de la Canción es el nombre que verá en las respectivas páginas visualizadas. El último se llama un "evento de meta-texto" que sólo puede leer el EM-2000. El Nombre de Archivo es más importante que el Nombre de la Canción porque el Nombre de Archivo es el que está escrito en el disco – pero su longitud sólo puede ser de 8 caracteres.

Utilice [M.DRUMS] y [M.BASS] para mover el cursor en el campo *Nombre de canción*.

Utilice [UPPER2] y [UPPER1] para mover el cursor en el campo *Nombre de Archivo*.

Puede entrar nuevos caracteres utilizando los mandos [DRUMS/PART]/[ACCOMP/GROUP], o el grupo de botones TONE/Programa de Usuario (consulte la página 25 del Manual del Usuario).

Nota: Por razones de compatibilidad de MS-DOS®, sólo se guardarán en el disco los ocho primeros caracteres (es imposible entrar más de 8 caracteres para el Nombre de Archivo).Además, no puede utilizar el mismo nombre dos veces en el mismo disco.

Save: Pulse [LOWER1] para saltar a la página Guardar la Canción, donde puede guardar su Canción en el disco deseado. Consulte también la página 58 del Manual del Usuario.

8.3 Header Post Edit

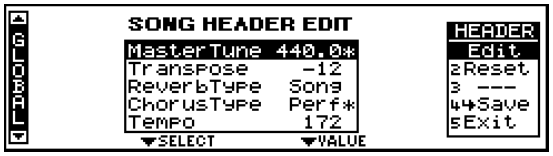
[SONG TOOLS]→Part Select [LOWER1]→[PAGE] ▲▼

La función Song Header Post Edit le permite modificar ciertos parámetros de reproducción de la canción que está actualmente en la memoria RAM de canciones del EM-2000. Estas modificaciones son globales o específicas de una pista de forma natural y se pueden guardar en el disco junto con los datos de la canción.

En cierta medida, estos ajustes son un "Programa de Usuario" contenido en la misma canción.

Estas modificaciones son datos SysEx que *alteran* los datos actuales Song Header (sin sustituirlos). Y si decimos "SysEx", significa que sólo el EM-2000 (y el G-1000) puede leer estos datos. Para otros intérpretes SMF, la canción será aún la original SMF, es decir, ignorarán los datos SysEx añadidos nuevamente.

Aunque algunos parámetros también están disponibles en otro sitio, los contenidos en la Canción tendrán preferencia sobre cualquier parámetro parecido que pueda salvar en un Programa de Usuario. En la página 52 del Manual del Usuario, se ha explicado que el EM-2000 le permite ignorar ciertos ajustes del Programa de Usuario, en cuyo caso algunos de los ajustes siguientes no se usarán.



La primera página, llamada Global, le permite modificar ajustes que se aplican a las 16 partes (o pistas) de la canción.

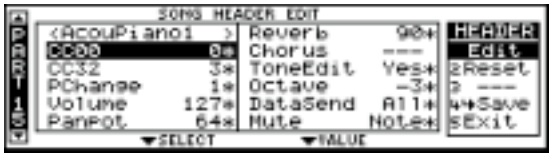
Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar el parámetro que desea ajustar (Select) y entrar el Valor deseado con el mando [LOWER/NUMBER]. Los asteriscos (*) indican todos los parámetros cuyos valores difieren de los ajustes del Header original.

Los parámetros disponibles son:

Parámetro	Rango	Por defecto
Master Tune	415.3~466.2	Ajuste de canción
Transpose	–12~+12	0
Reverb Type	Song/Perf	Canción
Chorus Type	Song/Perf	Canción
Tempo	♩= 20~250	Ajuste de canción

- El parámetro *Transpose* no cambia los números de nota de las pistas de Percusión (es decir, pista 10 y cualquier otra pista que utiliza un Grupo de Percusión preferiblemente a un Tono).
- Los parámetros *Reverb Type* y *Chorus Type* permiten decidir si la canción debe utilizar los parámetros Reverb y Chorus (consulte también "páginas Mixer\Effect" en la página 20) del Programa de Usuario seleccionado actualmente, o los contenidos en los datos de la canción.
- *Tempo* es un parámetro relativo que modifica todos los valores de tempo de la canción (cambios incluidos) por el mismo valor. Los cambios de Tempo de esta forma no se pierden. Es lo mismo que el modo Auto Tempo (consulte la página 46 del Manual del Usuario).

Utilice [PAGE] ▲▼ para seleccionar una parte de Canción específica (1~16) cuyos parámetros quiere cambiar.



Hay una razón por la cual hemos preferido utilizar la palabra *Parte* a la palabra *pista*: los siguientes parámetros, efectivamente, sólo afectan la forma en que las pistas serán reproducidas (sin cambiar los datos propios de la pista).

Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar el parámetro que desea editar, y ajuste su valor con el mando [LOWER/NUMBER]. Tenga cuidado en seleccionar la Canción de Parte deseada antes de editar estos parámetros (vea el nombre en la barra de deslizamiento).

Nota: Si un mensaje de cambio de control dado, por el cual el EM-2000 proporciona un parámetro, no está disponible, la pantalla indicará "—-".

CC00, CC32: (0~127) Estos son mensajes de Selección de Banco. CC00 le permite seleccionar otros bancos Tono/Grupo de Percusión, mientras que CC32 se utiliza para elegir el nivel de Tono. Consulte también la sección "Cambio de Tono: Old, G-800 y EM" en la página 62 del Manual del Usuario.

PChange: (1~128) Estos son mensajes de cambio de programa que le permiten seleccionar otro Tono o Grupo de Percusión. Si desea una lista de los Tonos y Grupos de Percusión del EM-2000, consulte la página 87.

Volume (07): Los mensajes de cambio de control (CC07) que le permiten modificar el volumen de la Parte.

Panpot: Mensajes de cambio de control (CC10) que le permiten ajustar la posición estéreo de la parte seleccionada. Los valores por debajo de "64" mueven la parte hacia la izquierda, y los valores por encima de "65" la mueven hacia la derecha."64" significa "punto muerto".

Reverb: El nivel Reverb Send (CC91) de la parte, es decir, la intensidad con que es procesada por el efecto Reverb.

Chorus: El nivel Chorus Send (CC93) de la parte, es decir, la intensidad con que es procesada por el efecto Chorus.

Tone Edit: (Sí/No) le permite especificar si la Parte en cuestión debe ejecutar o no el SysEx y NRPN (CC98 y 99) contenido en esta pista. Si selecciona "No", este tipo de cambios ya no afectará a la Parte. [Ajuste por defecto: Sí.]

Octave: (–3~+3) le permite transponer una parte hasta tres octavas arriba o abajo, lo cual puede ser necesario después de que haya asignado un Tono de flauta a una parte baja (consulte la sección anterior "CC00, CC32" y "PChange"). [Ajuste por defecto: 0.]

Data Send: (All, Int, Mid) Este parámetro le permite especificar donde debe ser transmitidos los datos de la parte seleccionada: al puerto MIDI OUT (Mid), al generador de tono del EM-2000(Int), o a ambos (All). [Ajuste por defecto: All.]

Mute: Este es un filtro de datos MIDI que le permite especificar qué datos de la Parte *no* deben transmitirse al destino Data Send. Seleccione *Nota* si la Parte ya no debe transmitir mensajes de nota, mensajes Pitch Bend, Modulation, Sustain, y Aftertouch. Este es el ajuste para elegir las interpretaciones Minus-One. *All* significa que la Parte ya no transmite mensajes MIDI (es decir, tampoco Bank Select ni mensajes de cambio de programa, etc.). Seleccione *Off* si la Parte en cuestión debe transmitir todos los datos MIDI contenidos en la pista a que está asignada. [Ajuste por defecto:Off.]

Nota: Puede pulsar [F2] (Reset) para cancelar todos los cambios Globales y de la Parte y seleccionar los valores por defecto (donde sean aplicables).

Pulse [F4] (➥Save) para saltar a la página Guardar Disco/Canción, donde puede guardar la canción. Si desea más detalles, consulte la página 58 del Manual del Usuario.

9. Modo de Estilo de Usuario

El modo Estilo de Usuario se utiliza para programar acompañamientos propios (los denominados *Estilos de Usuario*). Programar los estilos de usuario no significa necesariamente que deba grabarlo todo ya que el EM-2000 también le permite copiar pistas o incluso (partes completas) desde los Estilos Musicales (en la ROM) o de otros estilos musicales (en disco), así como para utilizar el convertidor de estilos (para más detalles, consulte la página 36). Seleccione el que sea más adecuado para su aplicación.

Al programar Estilos de Usuario, tenga en cuenta que sólo está grabando el acompañamiento. Si también graba la melodía o una línea de acompañamiento que caracteriza a una canción en particular. En otras palabras, pruebe a pensar en términos de "estilo" al programar estilos de usuario (house, rave, samba, polka, etc.) si desea que un estilo sea utilizable de forma "universal" (para un tipo dado de música).

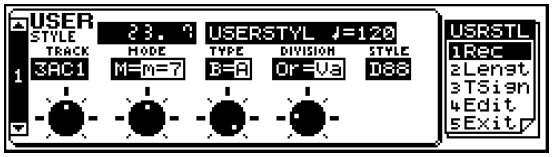
Además, aunque sea posible, no es una buena idea programar cambios de acordes para los patrones Basic/Original, Basic/Variation, Advanced/Original, y Advanced/Variation. Después de todolos cambios en los acordes se pueden realizar tocándolos desde el área de reconocimiento de acordes del teclado.Aunque esta advertencia puede parecer obvia, descubrirá que trabajar con una base de patrones en lugar de con una base de líneas de canción requiere mucha paciencia y disciplina. – Sin embargo, de nuevo, las funciones de los Estilos de Usuario son de uso tan simple que programar canciones en una base de canción a canción no es una tarea tan laboriosa como puede parecer a simple vista.

Nota: Utilizaremos la palabra *patrón* para referirnos a cualquier posible combinación de Modo/Tipo/División. Por ejemplo: "Basic/Original, M" es un posible patrón de acompañamiento (como "Advanced, Fill-In-to Original".)

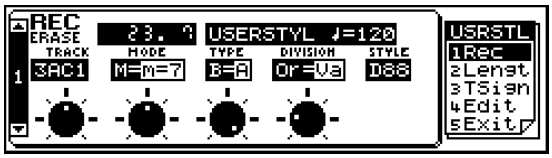
Nota: El modo Estilo de Usuario sólo se puede seleccionar desde el modo Arranger del EM-2000 (es decir, normal). Si la función asignada a [F4] es "Lyrics", pulse el botón [GM/GS MODE] (el indicador se apaga).

9.1 UsrStl\Rec\1

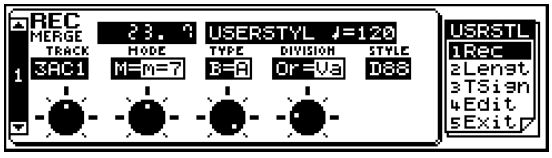
Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F1] (Rec)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 1)



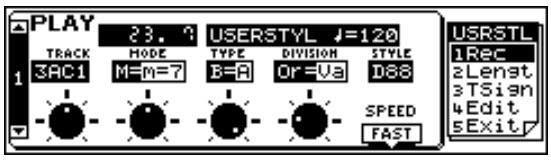
Se visualiza si la memoria de Estilo de Usuario aún no contiene datos



Se visualiza al pulsar [REC] después de seleccionar una pista que no contiene t datos o si selecciona Erase (Borrar)



Se visualiza al pulsar [REC] después de seleccionar una pista que ya contiene y datos o si selecciona Merge



Se visualiza al al pulsar [START/STOP] o Grabadora [PLAY/STOP] para escuchar el patrón desde el modo de Estilo de Usuario.

Track

(1ADR, 2ABS, 3AC1, 4AC2, 5AC3, 6AC4, 7AC5, 8AC6) Use este parámetro para seleccionar una pista del patrón activo actual (consulte la sección Modo, Tipo, y División). Si el nombre de la pista se visualiza en minúsculas (por ejemplo, 3ac1), esa pista está vacía. Fíjese en que una pista de la que se haya especificado su longitud (consulte la página 52) ya no se considera vacía (y por lo tanto se visualiza en mayúsculas, por ejemplo 3AC1) porque ya contiene el número de pausas equivalentes a la longitud seleccionada.

Nombre y memoria del Estilo de Usuario

Sección en que aparecen el número de la memoria de Estilo de Usuario y el Estilo de Usuario. Si no ha especificado un nombre, será USERSTL seguido del número de la memoria seleccionada.

Tempo

La misma ventana también visualiza la reproducción actual y el tempo de grabación. Tiene total libertad para cambiar el tempo con el dial [TEMPO] pero recuerde que el valor del tempo actual se grabará junto con el tiempo y se contemplará como el tempo predefinido para el Estilo de Usuario.

Selección del patrón de estilo

Mode: Use este parámetro para seleccionar el nivel de mayor, menor, y/o séptima. Todos los ajustes que implican a uno o más símbolos "=" indican que el primer patrón (blanco sobre azul) que grabe se copiará automáticamente en el otro modo (azul sobre blanco). A este efecto es el que denominamos clonación en el Manual del Usuario.
Las opciones disponibles son:

Función de pantalla	Opciones	Descripción
Modo	M	Grabe sólo el patrón principal
	M=m	Grabe el patrón principal y cópielo en el patrón menor
	M=m=7	Grabe el patrón mayor y cópielo en el patrón menor y de séptima
	Otras opciones : m, m=M, m=7, m=M=7, 7, 7=M, 7=m, 7=M=m	

Type: Use este parámetro para seleccionar el Type, tal como lo designamos aquí. Imagine un tipo como puede ser el grado de complejidad de un estilo, en el que Basic representa el nivel "sencillo", mientras que Advanced suele contener acompañamientos más elaborados (a menos que se programa de otra forma). Posiblemente recuerde del Manual del Usuario que existen dos tipos de versiones con bucle por Type: Original y Variation.

Función de pantalla	Opciones	Descripción
Tiapo	Bsc	Grabe sólo la división básica
	Adv	Grabe sólo la división avanzada
	B=A	Grabe la división básica y cópiela en la división avanzada.
	Otras opciones : A=B	

Division: Una división es un tipo de acompañamiento específico, como por ejemplo Introducción, un relleno, o el final del patrón de acompañamiento actual.

Función de pantalla	Opciones	Descripción
División	Or	Grabe sólo la división Original
	Va	Grabe sólo la división Variación
	Fo	Grabe sólo Fill-In To Original
	Fv	Grabe sólo Fill-In to Variation
	In	Grabe sólo Intro.
	Ed	Grabe sólo Ending.
	Otras opciones: Or=Va, Va=Or, Fo=Fv, Fv=Fo, In=Ed, Ed=I	

Nota: El orden en que seleccione el Modo, Type y División no es relevante.

Nota: Fill-In TO PREVIOUS no puede programarse. Se trata de una función que utiliza el relleno de otras divisiones distintas a la seleccionada (Original o Variation) y que luego cambia a la División original seleccionada.

También es posible clonar otros patrones *después* de grabar el primero. Para ello, seleccione las opciones "=" necesarias para el Modo, Tipo, y División, y empiece la grabación. Espere hasta que haya finalizado el contador y detenga la grabación después del primer o segundo compás (pulsando [PLAY►/STOP■] o [START/ STOP] del Grabador). No toque nada desde el teclado. El resto del "patrón original" se copiará de forma automática en los "patrones clonados".

Nota: La función de clonación siempre funciona en el modo de borrado, aunque pueda haber seleccionado Merge para el "patrón original". De esta forma, antes de clonar otros patrones, compruebe que los destinos de clonación no contengan datos que desee conservar.

Nota: Puesto que la función de clonación transforma automáticamente las escales y acuerdos mayores en los equivalentes menores y/o séptimas para cumplir con los requisitos de los modos menor y séptima, nada tiene por que impedir su utilización. Esto también se puede aplicar para las transformaciones automáticas de los patrones mayores que se clonan durante la grabación del patrón de séptima, por ejemplo.

9.2 UsrStl\Rec\2

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F1] (Rec)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)

Modos (Record) (Erase, Merge)

En esta pantalla puede seleccionar el modo de grabación, es decir, lo que va a suceder con los datos del patrón seleccionado. En el modo *Erase*, todos los datos de la pista seleccionada (consulte la página 48) son substituidos por los nuevos datos que está grabando. Erase se selecciona de forma automática para las pistas vacías.

Merge significa que los nuevos datos grabados se añadirán a los ya existentes en la pista. Seleccione Merge para añadir una pocas notas aquí y allí, para "memorizar" la dirección de otro Tone o Grupo de Percusión o para modificar los ajustes de la página 4 (consulte la sección siguiente).

Key

(C, C#, D, Eb, F, F#, G, Ab, A, Bb, B) Este parámetro le permite indicar al EM-2000 qué tecla va a grabar en la pista de entrada. Especificar la tecla correcta antes de grabar resulta crucial para un uso a tiempo real de la pista o patrón. El sistema de reconocimiento de acordes del Arranger está basado en la suposición que todos los patrones están en clave de C.

De esta forma, siempre que toque una C (en el modo de Arranger Intelligent) o un acorde de C en el área de reconocimiento de acordes, el Arranger utilizará las notas originales del patrón que ha registrado (sin transposición a tiempo real). Si ha grabado ese patrón en F# sin indicarlo al EM-2000, F# es lo que escuchará cuando toque una C o un acorde de C en el modo Arranger.

Por lo tanto, si desea grabar en D, seleccione "D". Si no lo hace de esta forma, es posible que inadvertidamente pase al modo de Estilo de Usuario, pero cuando pase de nuevo al modo Arranger, pronto se dará cuenta de que "hay algún problema".

Nota: No es necesario especificar la clave para las pistas 1ADR.

Modo (Metron)
El ajuste por defecto para este parámetro es *Record*, de manera que el metrónomo del Estilo de Usuario sólo es audible al registrar una nueva pista. Durante la reproducción de esta pista, el metrónomo sigue en silencio. Estos son otros modos del metrónomo:

Record . .El metrónomo sólo suena en la reproducción del Estilo de Usuario.

Play . . . . .El metrónomo sólo suena durante la reproducción del Estilo de Usuario en el modo de Estilo de Usuario.

Rec&Ply .El metrónomo suena tanto durante la reproducción como la grabación.

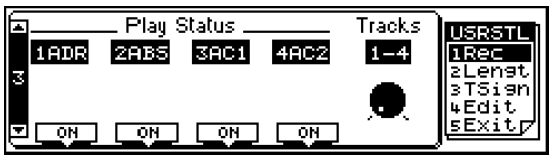
Always . .EL metrónomo suena aunque no se esté tocando el Estilo de Usuario.

(Quantize) Valor
Este parámetro le permite ajustar el valor de Quantize para su uso durante la grabación del Estilo de Usuario. Tal como se explica en el Manual del Usuario, puede ajustar este parámetro a Off y cuantificar sólo las pistas cuya temporización sea muy espaciada utilizando la función Track Quantize (consulte la página 58).

La gama de ajustes es: 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/32t, 1/64t, y Off.

Nota: Asegúrese de seleccionar siempre los valores que equivalgan a la nota más corta que vaya a grabar. De otra forma, la grabación no sonaría tal y como se había interpretado.

9.3 UsrStl\Rec\3
Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F1] (Rec)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 3)



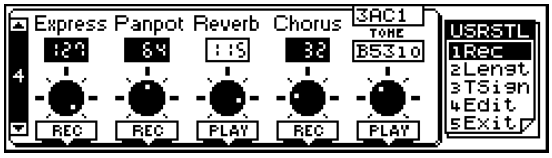
Los parámetros de esta página son, de hecho, parámetros de reproducción que le permiten enmudecer las pistas que no desea escuchar durante la grabación. Enmudecer las pistas del Estilo de Usuario sólo es necesario para aquellas pistas que ya contienen datos.

Nota: Esta función de enmudecimiento sólo se a plica al modo Estilo de Usuario. Las pistas que se enmudecen siguen sonando en el modo del Arranger. Si no desea conservar una parte en concreto, bórrela (consulte la página 56).

Track (1ADR~8AC6) Use este parámetro para determinar el grupo de pistas que desea enmudecer: 1–4 ó 5–8.

Status: Use los botones de selección de parte para especificar cada una de las cuatro pistas actualmente accesibles (1~4 ó 5~8)en función de si desea (On) o no (Off) escucharla. La primera pista de un grupo (“1” ó “5”) se asigna la botón de selección de parte de más a la izquierda (M.DRUMS).

9.4 UsrStl\Rec\4
Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F1] (Rec)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 4)



Los patrones de Estilo de Usuario no sólo contiene datos de nota y de bend/modulación sino también un número de ajustes como volumen, la posición estéreo (pan), reverberación y Chorus. Los parámetros en esta página le permiten ajustar y modificar los datos que no son de notas.

La primera vez que graba alguna cosa en una pista, los valores por defecto de estos parámetros se graban junto con las notas que está tocando.

Conmutadores REC/PLAY
Los conmutadores debajo de cada parámetro se utilizan para especificar si se graba o no el valor correspondiente a Expression, Panpot, etc.. La primera vez que seleccione una pista de grabación, todos estos conmutadores se ajustan automáticamente a REC.

La segunda vez, y siguientes, que grabe esta pista (en el modo Merge), todos los conmutadores se ajustarán a PLAY, lo que significa que los cambios que realice no se grabarán. De esta forma, los valores de los correspondientes parámetros tomarán las posiciones de grabación.

Seleccione REC siempre que a uno de los parámetros de esta página l tenga que ser asignado otro valor permanente. El valor del correspondiente parámetro se visualiza en blanco sobre azul. (En modo PLAY, se visualiza en azul sobre blanco.)

Express (0~127)
Use el parámetro Expres(sion) para cambiar el volumen de la pista cuyo nombre aparece en el ángulo derecho. Tiene que seleccionar la pista en la página UsrStl\ Rec\1.

Ajustar este parámetro sólo tiene sentido después de grabar unas cuantas pistas. Le permite establecer el correcto balance entre pistas.

Panpot (Rnd, 0~64~127)
Use el parámetro Panpot para posicionar la pista seleccionada en el campo de sonido estéreo. Los valores entre “0” y “63” desplazan la parte más a la izquierda, mientras que los valores entre “65” y “127” la desplazan más a la derecha. “64” representa el centro (valor por omisión). También puede seleccionar Rnd para obtener saltos aleatorios entre los canales izquierdo y derecho. Puesto que los saltos no son predecibles, Rnd probablemente sólo es útil para el tipo de melodías “gimmick”.

Reverb (0~127)
Este parámetro ajusta el nivel de envío de reverberación para la pista seleccionada. "0" significa que la parte en cuestión no se procesa por el efecto Reverb, mientras que el valor "127" representa la profundidad máxima del efecto.

Chorus (0~127)
Este parámetro ajusta el nivel del Chorus para la pista seleccionada. "0" Significa que la parte en cuestión no es procesada por el efecto Chorus, mientras que "127" representa la profundidad máxima del efecto.

Tone/Drum Set
Dependiendo de la pista que seleccione, el mensaje entre el nombre de la pista y la dirección del Tone o Drum Set se leerá como Tone o Drum Set. Por ahora, sabemos que sólo puede seleccionar Drum Sets para la pista/parte 1ADR. Para las otras pistas, se visualizará el mensaje Tone.

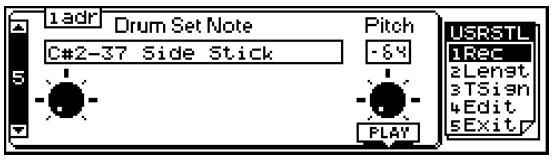
Puede seleccionar Tones y Drum Sets con las teclas de selección de TONE del panel frontal o con el mando [UPPER/VARIATION].

Los valores por defecto para estos parámetros son los siguientes:

	1ADR	2ABS	3AC1	4AC2	5AC3	6AC4	7AC5	8AC6
Expression	127	127	127	127	127	127	127	127
Pan	64	64	64	64	64	64	64	64
Reverb	100	100	100	100	100	100	100	100
Chorus	0	0	0	0	0	0	0	0
Tone/Drum Set	A11	A11	A11	A11	A11	A11	A11	A11

Estos valores se grabarán automáticamente la primera vez que seleccione una pista para grabar. Fíjese en que puede seleccionar otros Tones/Drum Sets en casi cualquiera de las páginas UsrStl\Rec (pero sólo con los botones TONE). Seleccionar el Tone o Drum Set correctos antes de empezar le será de ayuda para encontrar el camino correcto. Deje otros ajustes para más adelante, cuando tenga una idea más clara acerca de la imagen de sonido.

9.5 UsrStl\Rec\5
Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F1] (Rec)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 5)



Esta página está totalmente dedicada a la pista 1ADR (Percusión de acompañamiento). Le permite modificar la afinación de algunos sonidos de percusión y tambores (consulte la sección siguiente).

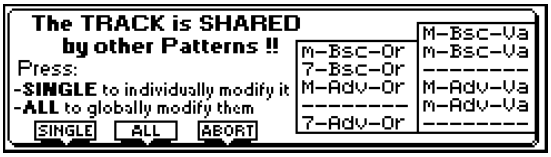
Nota: La página de la pantalla UsrStl\Rec\5 sólo aparece si ha seleccionado la pista 1ADR antes de llamar a esta función.

Nombre de nota-número-nombre de sonido
Use el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el sonido de tambor o percusión cuya afinación desea cambiar.

Nota	Sonido
C#2/37	Side Stick
D2/38	Stand. 2 Snare 1
E2/40	Stand. 2 Snare 2
F2/41	Low Tom 2
E3/52	Chinese Cymbal
G#3/56	Cowbell
A3/57	Crash Cymbal 2
F4/65	High Timbale

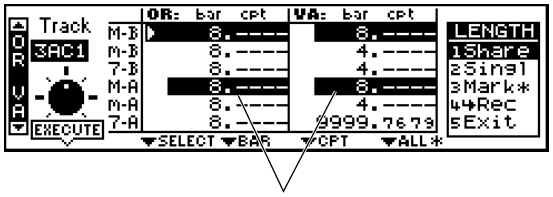
Pitch (–64~64)
Este parámetro le permite ajustar la afinación del sonido de tambor o percusión seleccionado. Seleccione "0" si quiere seleccionar la afinación original del sonido en cuestión. Los valores positivos suben la afinación mientras que los negativos la bajan.

9.6 Funciones de clonación y edición y posibles avisos (Shared)
Al regrabar o editar sólo un patrón de un grupo de clonación, puede visualizarse el siguiente mensaje:



Significa que está a punto de hacer algo que rompa con la uniformidad de los patrones que seleccione para ser idénticos (clonándolos).

Fíjese en que esta página sólo aparece si, después de clonar varios patrones, ha decidido rehacer o editar el patrón M/Bsc/Or (o Or-M-Bsc), por ejemplo. Puesto que el EM-2000 "sabe" qué pistas son clónicas, avisará de que está a punto de grabar o editar una versión sin copiarla en los patrones compartidos, "shared". Como referencia, los nombres de los patrones compartidos aparecen en dos ventanas (uno en Original, y uno en Variation).



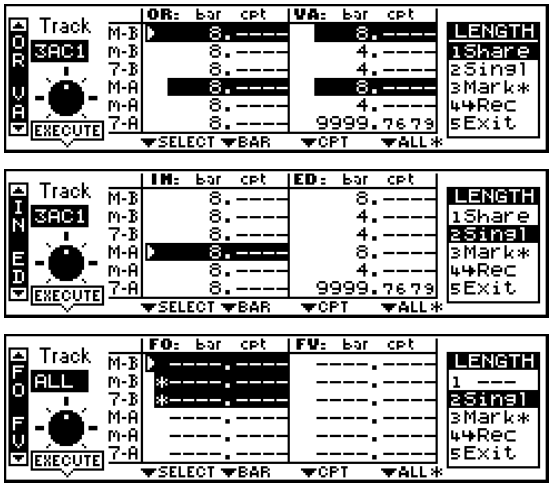
Estos patrones se comparten (por que son clones)

Ello le permitirá saber si tiene que modificar el patrón seleccionado sin cambiar los clones o aplicar los cambios a todos los clones o aplicar los cambios a todos los clones (o patrones compartidos).

- Pulse [M.DRUMS] (Single) para editar el patrón seleccionado sin cambiar los clones.
- Pulse [M.BASS] (All) si todos los clones (o patrones compartidos) tiene que cambiar en función de las modificaciones del patrón que esté regrabando o editando.
- Pulse [LOWER1] para dejar esta página sin cambios .

9.7 Páginas Length

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F2] (Lengt)
[PAGE] ▲▼ (select Or/Va, In/Ed, or Fo/Fv page)



La función Length le permite modificar la longitud (número de compases, tiempos y reloj) antes o después de la grabación. Si se utiliza después de la grabación, se descartan los datos que subyacen debajo del final especificado.

Nota: No hay forma de recuperar los datos desechados, por lo que tiene que pensarlo dos veces antes de ejecutar la función de longitud.

Track (1ADR~8AC6, All)

Le permite seleccionar la pista cuya longitud desea cambiar. Si la longitud no tiene que ser la misma para todas las pistas (lo que pasa inadvertido para las divisiones con bucle, consulte la sección "Bucle vs disparo" en la página 84 del Manual del Usuario), pruebe a utilizar sólo múltiplos enteros o fracciones para pistas más largas o más cortas (es decir, 4 compases para una pista, mientras que el resto son 8 compases de longitud; los patrones de 3-compases no se aplican correctamente en bucle en pistas de 4 u 8 compases).

[F1] Share

Pulse [F1] para poder seleccionar todos los patrones seleccionados en una pasada. De esta forma se garantiza que los clones son siempre idénticos a los originales.

[F2] Singl

Pulse [F2] si desea seleccionar sólo un patrón de un grupo de clones. Cambiar la longitud de un patrón "compartido"' debe confirmarse (consulte la sección "Funciones de clonación y edición y posible avisos (Shared)" en la página 51).

[F3] Mark *

La función Mark le permite seleccionar varios patrones no conectados entre si. Para seleccionar un patrón, use el mando [ACCOMP/GROUP], luego pulse [F3]. Seleccione otro patrón desde esta página y pulse [F3] de nuevo.

[F4] →Rec

Al pulsar este botón retrocederá al nivel UsrStl\Rec (consulte la página 48).

[F5] Exit

Pulse este botón para regresar a la Página Principal (Master).

Select

La función Select, asignada al mando [ACCOMP/GROUP], le permite posicionar el cursor en el patrón cuya longitud desea cambiar.

Bar

El mando [BASS/BANK] le permite ajustar la longitud de los patrones seleccionados en los intervalos de un compás. Fíjese en que es perfectamente posible alargar una pista existente al especificar el valor Bar que quede por debajo de las últimas notas (o el final actual).

CPT

Se trata de otro valor de longitud que le permite "afinar" la longitud. En muchos casos, probablemente tenga que trabajar con múltiples notas ♩ (es decir,

120CPT) ya que 120CPT representa un tiempo de un compás X/4 (1/4, 2/4, 3/4, 4/4, etc.). Todos los intervalos intermedios son seleccionables, Aunque la funcionalidad musical de los patrones de "x-compases-y-algo más"es cuestionable, como mínimo.

All

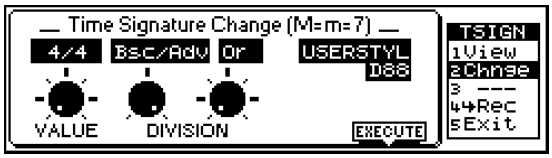
Use la función All ([UPPER/VARIATION] mando) para seleccionar todos los patrones de la panalla actual (es decir, todos los patrones de Original/Variation, Intro/Ending, o Fill-In To Original/To Variation).

Execute

Pulse [M.DRUMS] para aplicar el nuevo valor de longitud a todos los patrones seleccionados en esta página.

9.8 Página TSign (tipo de compás)

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F3] (TSign)
[F1] (View) or [F2] (Chnge)



La página TSign le permite comprobar y ajustar el tipo de compás de algunos patrones. Tal como descubrirá en la página View (consulte la sección siguiente), el compás de los patrones mayor (M), menor (m), y séptima (7) siempre debe ser el mismo. Este sistema de seguridad le ayuda a evitar cambios a otros tipos de compás solamente tocando acordes mayores, menores, o de séptima en el área de reconocimiento de acordes del teclado.

Value (time signature)

Use este parámetro para especificar el tipo de compás del patrón seleccionado (Division, consulte a continuación). Los tipos de compás más utilizados son : 2/4, 3/4, 4/4, 6/8, y 12/8. También son posibles otros valores (como 7/4, 13/8, etc.).

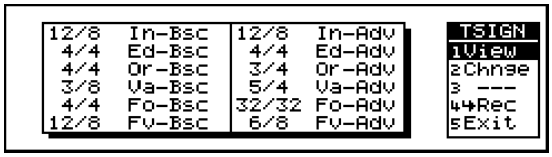
Nota: Cuando cambie el tipo de compás de un patrón ya grabado, sus notas y eventos son "remezclados" en función del nuevo tipo de compás, lo que puede dar como resultado compases incompletos. Sin embargo, no se borra ninguno de los datos.

Division (Basc/Adv, Basic, Advanced; Or, Var)

Los mandos [ACCOMP/GROUP] y [BASS/BANK] le permiten seleccionar los patrones que desea editar. Sea cual se la elección, siempre conservará los modos mayor, menor, y séptima.

[F1] (View)

Pulse [F1] para ver los valores de tipo de compás de los distintos patrones.



[F2] (Chnge)

Pulse [F2] para seleccionar la página que le permite modificar los ajustes del tipo de compás. La primera página (consulte la sección anterior) sólo le permite visualizar los ajustes.

[F4]→Rec

Al pulsar este botón regresará al nivel UsrStl\Rec (consulte la página 48).

Execute

Pulse [UPPER1] para confirmar los nuevos tipos de compás y redimensionar los patrones seleccionados.

9.9 Track Copy (Style Morphing)

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F1] (Copy)
[PAGE] ▲▼ (select From 1).

Para el funcionamiento de esta sección, consulte la sección "Copiar pistas individuales de estilos" en la página 92 del Manual del Usuario.

La función Track Copy le permite copiar una o todas las pistas de un patrón de estilo en el patrón de estilo de Usuario que desee. Se trata de una forma conveniente de utilizar las partes desde varios estilos musicales existentes y combinarlas en un nuevo acompañamiento. Esta técnica (el hecho de combinar elementos de distintas fuentes en una nueva "entidad") se denomina *morphing*.

Track (1ADR~8AC6, All): Le permite seleccionar la pista cuyos datos desea copiar (el patrón fuente). No se olvide de seleccionar el Estilo que necesite (si es que aún no está seleccionado).

Mode: Le permite especificar una tercera de la dirección del patrón origen: Maj (major), min (menor), 7 (seventh) o All.

Type: Le permite especificar el tipo del patrón origen: Bsc (Basic), Adv (Advanced), o All.

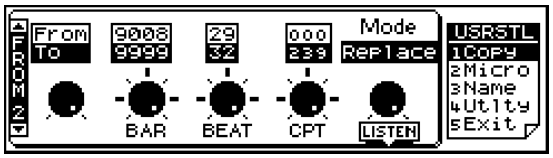
Division: Este parámetro se utiliza para seleccionar la división del patrón de origen que desde copiar: Or (Original), Var (Variation) o All.

Style (interno, Disco Zip, disquetes, etc.): Use este parámetro para seleccionar el estilo que contiene el patrón de origen. El nombre del estilo se visualiza en la segunda línea.

Listen: Pulse [UPPER1] para escuchar el patrón que ha seleccionado para copiar. Listen siempre reproduce todo el patrón. Si la línea del cuadro Listen es una línea punteada, el estilo seleccionado indica que no se ha seleccionado aún el estilo (utilizando [UPPER2] Recall). En este caso, la dirección del estilo y los nombres se indican de la forma siguiente:

Págaina User Stl\Copy\ From 2

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F1] (Copy)
[PAGE] ▲▼ (select From 2)



From/To: Use el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel To o From. From se refiere a la posición en que empieza la operación de edición. Esa posición se especifica en formato Compás-Tiempo-CPT. Para designar la posición en que acaba la operación de edición (valo Compás-Tiempo-CPT). Compruebe siempre si ha seleccionado el nivel correcto (From o To) antes de ajustar los siguientes parámetros.

Bar (1~9999): Especifica la posición del compás. Por omisión, los valores From y To se ajustan en el comienzo y en el final de las pistas seleccionadas. Fíjese en que el valor To siempre se refiere al final de la pista más larga.

Beat (1~[número de tiempos por compás]): Especifica la posición del tiempo. El número de tiempos seleccionables depende obviamente del tipo de compás de la canción.

CPT: Especifica la posición CPT del comienzo y final del patrón que va a copiar. A menos que no necesite todas las notas dentro del último compás, debe dejar el valor por defecto.

Mode (Replace, Mix): Selecciona el modo de copia:
Replace: Los datos del rango seleccionado se copiarán en la pista de destino y sobrescribirán todos los datos (de la pista destino) en el rango de pistas de origen seleccionadas.

Mix: Los datos del rango seleccionado se añadirán a los datos existentes de la pista de destino.

En cualquier caso, la longitud de la pista de destino puede cambiar para incluir todos los datos de la pista origen. En otras palabras, es posible que encuentre que la pista de destino es más larga después de ejecutar la función de copia.

Página User Stl\Copy\ To 1

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F1] (Copy)
[PAGE] ▲▼ (seleccione To 1)

Esta página le permite seleccionar la dirección en que se va a copiar el patrón origen seleccionado (el patrón destino). Tenga en cuenta:

• los patrones 1ADR sólo se pueden copiar en las pistas 1ADR.

• los patrones 2ABS sólo se pueden copiar en las pistas 2ABS.

• los patrones AC (por ejemplo 3AC1~8AC6) se pueden copiar en cualquier pista AC – pero nunca en una pista 1ADR o 2ABS.

• Los patrones de bucle no se pueden copiar en patrones de un disparo.

• Las Intros sólo se pueden copiar en Intros, Endings sólo en Endings, y Fill-Ins sólo en Fill-Ins.

• Si la pista de destino de la división del patrón se ajusta a un valor "prohibido", el EM-2000 selecciona automáticamente los correspondientes valores origen.

Por ejemplo: si ha seleccionado una pista 1ADR como origen y la pista 3AC1 como destino, el EM-2000 selecciona automáticamente "3AC1" como pista origen.

Track, Mode, Type, Division: Para más detalles, consulte la página 53.

Style: Indica la memoria destino: la memoria RAM de estilo del EM-2000 (D88).

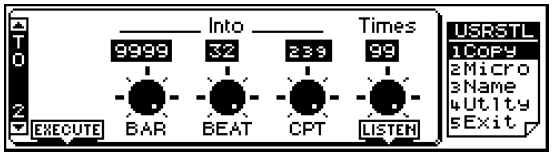
Execute: Pulse [M.DRUMS] para copiar los datos de origen seleccionados si sólo desea realizar una copia. En caso contrario, pase a la siguiente pantalla.

Listen: Pulse [UPPER1] para escuchar el patrón de destino que va a sobrescribir. Listen siempre reproduce el patrón entero.

Página User Stl\Copy\ To 2

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F1] (Copy)
[PAGE] ▲▼ (seleccione To 2)

Esta página le permite ajustar la posición Into, es decir, el valor de compás, tiempo y CPT en que se copiará el primer dato del patrón de origen.



Bar, Beat, CPT: Consulte los detalles en la página 45.

Times (1~99): Ajusta el número de copias que desea realizar. Fíjese en que el valor "3" significa que finalizará con tres copias contiguas, donde la segunda copia se colocará inmediatamente detrás de la primera, etc.

Execute: Pulse [M.DRUMS] para copiar los datos de origen seleccionados.

9.10 Modo de edición del Estilo de Usuario

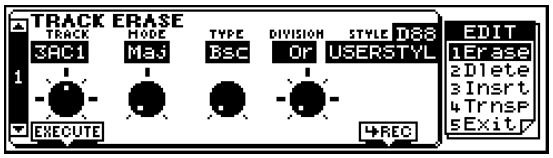
Muchas de las páginas del modo de edición del Estilo de Usuario incorporan la función ➥REC que le permite saltar a la primera página del Estilo de Usuario\Rec. Úselo después de editar una pista (o todas las pistas) para grabar directamente nuevo material.

Antes de discutir las distintas funciones de edición de los Estilos de Usuario, fíjese en lo siguiente: algunas funciones le permiten seleccionar el tipo de datos que se va a editar. En este caso, puede seleccionar uno de los siguientes mensajes. Vamos a llamarlos *Tipos de datos*.

Parámetro	Descripción
All	Todos los parámetros editables listados
Note	Mensajes Nota-on/off
Modul	Mensajes de modulación (CC01)
PanPt	Mensajes Panpot (posición estéreo, CC10)
Expre	Mensajes Expression (volumen relativo, CC11)
Revrb	Mensajes Reverb Send (CC91)
Chrus	Mensajes Chorus Send (CC93)
PChng	Mensajes de cambio de programa
PBend	El rango Pitch Bend (es decir, el cambio de afinación que se puede obtener al girar la palanca del Bender a derecha o izquierda).
NRPN	Número de parámetro no registrado. Un tipo especial de mensaje MIDI para ajustar los valores de los parámetros que sólo aceptan los instrumentos GS compatibles.

Track Erase

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F1] (Erase),
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 1)



Track Erase le permite borrar de forma selectiva los datos dentro de un determinado rango de patrones, o de todas las pistas. En el modo All, Erase substituirá el número necesario de pausas por los datos que borre, de manera que acabará con el número equivalente de compases en blanco. Si desea eliminar los propios compases, use Track Delete (consulte la página 56).

Track (1ADR~8AC6, All): Le permite seleccionar la pista que desea editar. Puede seleccionar también All, en cuyo caso la operación se aplica a todas las pistas de los patrones seleccionados.

Mode: Le permite seleccionar el moldo del patrón a editar: Maj (major), min (menor) o 7 (seventh).

Type: Le permite seleccionar el tipo de patrón a editar: Bsc (Basic), or Adv (Advanced).

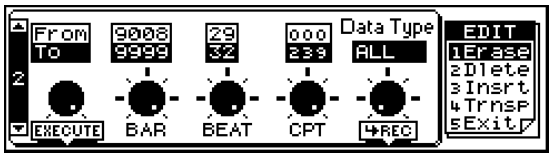
Division: Este parámetro se utiliza para seleccionar la división del patrón: Or (Original) o Var (Variation).

Style: Este campo le informa de la posición en que se realiza la edición: la memoria RAM de estilo del EM-2000 (D88).

Execute: Pulse [M.DRUMS] para editar los datos directamente. Los siguientes parámetros le permiten reducir el espacio de la operación de edición. Si desea editar todo el patrón, no hay necesidad de afinar los ajustes. Basta con que confirme el comando pulsando [M.DRUMS].

Edit\Erase\2 page

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F1] (Erase)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)



From/To: Use el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel To o From. From se refiere a la posición en que empieza la operación de edición. Esa posición se especifica en formato Compás-Tiempo-CPT. To designa la posición en que finaliza la operación de edición (Valor Compás-Tiempo-CPT). Compruebe siempre si ha seleccionado el nivel correcto (From o To) antes de ajustar los parámetros siguientes.

Bar (1~9999): Especifica la posición del compás. Por defecto, los valores From y To se ajustan al principio y final de las pistas seleccionadas. Fíjese en que el valor To siempre se refiere al final de la pista más larga.

Beat (1~[número de tiempos por compás]): Especifica la posición del tiempo. El número de tiempos seleccionables depende, obviamente, del tipo de compás del patrón seleccionado.

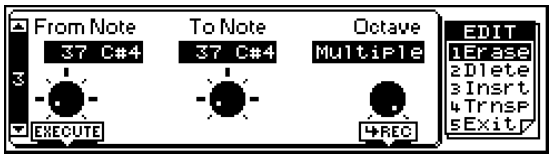
CPT: Especifica la posición CPT de inicio y final. A menos que no necesite editar todos los datos seleccionados dentro del último compás, debe mantener los ajustes por defecto. Fíjese en que el modo Micro le permite editar los datos en una base de evento, lo que es más preciso ya que puede ver los eventos a editar, no siendo el caso aquí. Si sólo desea editar un evento (o mensaje) debe hacerlo definitivamente en el modo Microscope (consulte la página 59).

Data Type: Le permite seleccionar los datos que va a editar. Para una lista de los tipos de datos editables, consulte la tabla de la página página 55.

Execute: Pulse [M.DRUMS] para editar los datos directamente. Los siguientes parámetros le permiten reducir el alcance de la operación de edición. Si desea editar todo el patrón, no es necesario afinar los ajustes. Basta con que confirme el comando pulsando Part Select [M.DRUMS].

Edit\Erase\3 page

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F1] (Erase),
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 3)



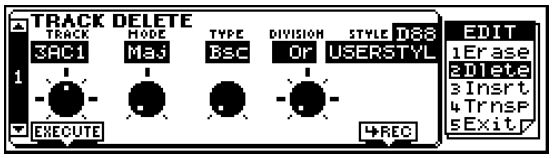
Sólo tiene que ajustar los parámetros de esta página si el tipo de datos seleccionados (consulte la sección anterior) es Nota. En todo el resto de casos, existe poco margen para el ajuste de los valores en esta página ya que sólo puede ajustar un rango (From/To) para las notas. Por esta razón esta página sólo se visualiza cuando el tipo de datos seleccionado es Nota.

From Note, To Note, Octave: consulte la página 39.

Execute: Pulse [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar los datos.

Track Delete

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F2] (Dlete),
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 1)



A diferencia de la función Erase , Track Delete también borra los compases, por lo que todos los compases que queden detrás de la posición To, se desplazarán hacia adelante hasta el comienzo de las pistas. Puesto que Delete también dispone de todos los *compases*, no puede seleccionar el tipo de datos que va a borrar.

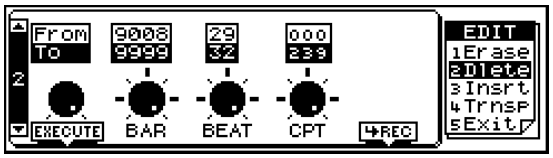
Track, Mode, Type, Division: Para más detalles, consulte la página.

Style: Este campo le informa de la posición en que se realiza la edición: la memoria RAM de estilo del EM-2000 (D88).

Execute: Pulse [M.DRUMS] para editar los datos directamente. Los siguientes parámetros le permitirán reducir el alcance de la operación de edición. Si desea editar todo el patrón, no es necesario que afine los ajustes. Basta con que confirme el comando pulsando [M.DRUMS].

Edit\Dlete\2 page

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F2] (Dlete),
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)



From/To: Use el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel To o From. From se refiere a la posición en que empieza la operación de edición. Esa posición se especifica en formato Compás-Tiempo-CPT. To designa la posición en que finaliza la operación de edición (valor Compás-Tiempo-CPT). Compruebe siempre que haya seleccionado el nivel correcto (From o To) antes de ajustar los siguientes parámetros.

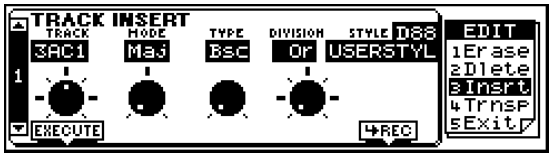
Bar, Beat, CPT: Para más detalles, consulte la página 45.

Fíjese en que el modo Micro le permite editar los daos en una base de eventos, lo que es más preciso ya que puede ver los eventos a editar, y no es este el caso. Si sólo desea editar un evento, (o mensaje), debería hacerlo definitivamente en el modo Microscope (consulte la página 59).

Execute: Pulse [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar los datos.

Track Insert

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F3] (Insrt)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 1)



La función Insert le permite insertar espacio en un patrón existente. Ello significa que todos los datos detrás de la posición calculada por el parámetro For parámetro (consulte la segunda página) se desplazan hacia el final del patrón, con lo que el patrón se alarga. Aquí sólo puede insertar compases en blanco.

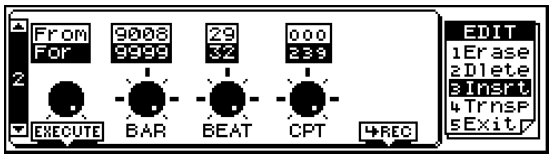
Track, Mode, Type, Division: Para detalles, consulte la página 53.

Style: Este campo le informa de la posición en que se realiza la edición: la memoria RAM de estilos del EM-2000 (D88).

Execute: Pulse [M.DRUMS] para editar los datos directamente. Los siguientes parámetros le permiten reducir el alcance de la operación de edición. Si desea editar todo el patrón, no es necesario afinar los ajustes. Basta con que confirme el comando pulsando [M.DRUMS].

Edit\Insrt\2 page

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F3] (Insrt)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)



From/For: Use el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el nivel From o For. El nivel From le permite especificar la posición en que se insertan los números seleccionados de compases, tiempos y clocks.
For, por otro lado, especifica cuantos compases, tiempos y CPTs tienen que insertarse.

El modo Microscope también cuenta con la función Insert (consulte la página 60) que le permite añadir eventos *sin* desplazar los eventos siguientes hacia el final. Si tiene que dejar espacio para nuevos datos, Edit Track Insert, es pues la única opción que se lo permite.

Bar, Beat, CPT: Para más detalles, consulte la página.

Execute: Pulse [M.DRUMS] para confirmar los ajustes e insertar los números necesarios de compases, tiempos y CPTs.

Track Transpose

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F4] (Trnsp)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 1)

Track Transpose se utiliza para transponer las notas del patrón seleccionado (evidentemente, los datos que no corresponden a notas no se pueden transponer). Use esta función con grandes precauciones ya que el valor Key (consulte la página 86 del Manual del Usuario) no se actualiza – aunque se transpusieran pistas enteras. Por lo tanto, sugerimos que sólo la utilice en partes de un patrón de introducción o final – por ejemplo en una frase difícil que ha grabado sólo una vez y que luego ha copiado con Track Copy (consulte la página 53). En otras palabras, no transponga nunca un patrón entero ya que de forma invariable ello conduciría a una grana confusión en el modo del Arranger.

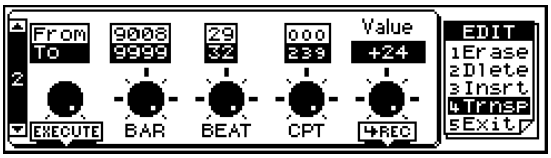
Track, Mode, Type, Division: Para más detalles, consulte la página 48.
Al combinarse con From Note y To Note (consulte la sección siguiente), Track Transpose es de utilidad para la pista ADR. Le permite seleccionar otro sonido de caja o bombo, por ejemplo.

Style: Este campo informa de la posición en que se realiza la edición: la memoria RAM de estilo del EM-2000 (D88).

Execute: Pulse [M.DRUMS] para editar los datos directamente. Las opciones son, sin embargo, que no va a obtener la transposición que desee. Ignoré, aquí, Execute y pase a la siguiente página de pantalla.

Página Edit\Trnsp\2

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F4] (Trnsp)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)



From/To: Consulte la página 38.

Bar, Beat, CPT: Para más detalles, consulte la página 45.

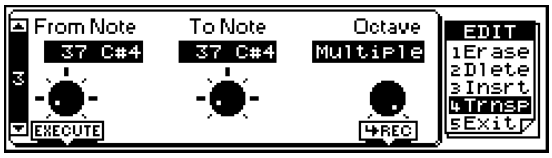
Value (–24~+24): Este parámetro se utiliza para ajustar el intervalo de la transposición en intervalos de semitones. Si desea transponer un patrón C en D, introduzca el valor +2.

Nota: Tenga cuidado al aplicar Track Transpose a la parte 1ADR. Después de todo, la transposición de todas las notas de esta pista significaría que la parte de percusión cambiará de forma drástica.

Execute: Pulse [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y los datos de edición o para pasar a la página siguiente si no desea transponer todas las notas.

Edit\Trnsp\3

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[F4] (Trnsp)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 3)



From Note, To Note, Octave: Consulte la página 39.

Execute: Pulse [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar los datos.

Track Velocity Change

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F1] (Velo)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 1)

La función Velocity Change le permite modificar la dinámica (la denominada *velocidad*) de una pista o extracto: Para más detalles, consulte la página 42.

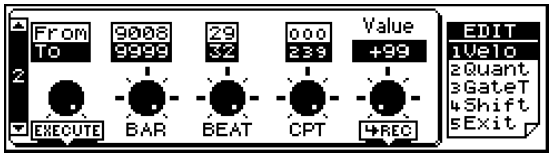
Track, Mode, Type, Division: Para más detalles, consulte la página 53.

Style: Este campo le informa de la posición en que se realiza la edición: la memoria RAM de estilo del EM-2000 (D88).

Execute: Pulse [M.DRUMS] para editar los datos directamente.

Página Edit\Velo\2

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F1] (Velo)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)



From/To: Consulte la página 38.

Bar, Beat, CPT: Para más detalles, consulte la página 45.

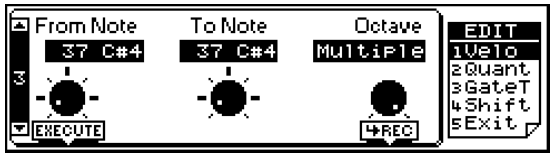
Value (–99~+99): El parámetro Value le permite ajustar el nivel de cambio de velocidad. Seleccione un valor positivo para aumentar la velocidad de las pistas seleccionadas, o un valor negativo para reducir los valores de la velocidad.

Nota: No puede superar los valores "1" ni "127".

Execute: Pulse [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar los datos o para pasar a la página siguiente si no desea cambiar todas las notas.

Página Edit\Velo\3

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F1] (Velo)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 3)



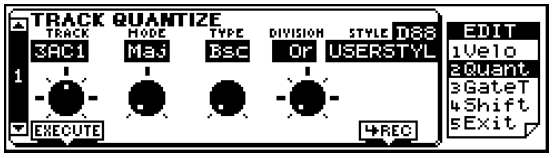
From Note, To Note, Octave: Consulte la página 39.

Execute: Pulse [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y editar los datos.

Track Quantize

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F2] (Quant)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 1)

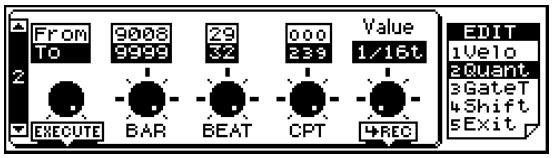
La función Track Quantize puede utilizarse *después* de grabar una parte si no se encuentra a gusto con la temporización de lo que ha tocado. Si sólo tiene que cuantizar algunas notas en una rango de tiempo determinado, debe reducir el rango de edición con los parámetros From/To de la segunda página.



Track, Mode, Type, Division, Style, Execute: Consulte en la página 53 la descripción de estos parámetros.

Página Edit\Quant\2

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F2] (Quant)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)



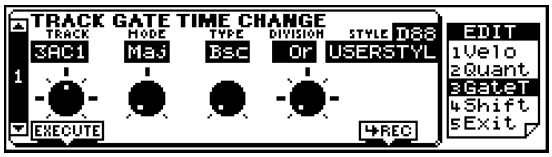
From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Consulte en la página 42 una descripción de estos parámetros.

Value: Este parámetro ajusta la resolución de la función Quantize . Los valores disponibles son: 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/32t, 1/64t.

Nota: Asegúrese de seleccionar siempre el valor que equivalga a las notas más breves que haya grabado. En caso contrario, la parte no sonará como la había tocado.

Track Gate Time Change

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F3] (GateT)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 1)

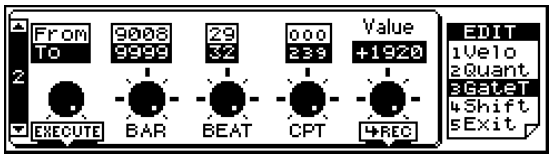


La función Gate Time Change le permite modificar la duración de las notas del rango de tiempo seleccionado (From/To). Para más detalles consulte la página 43.

Track, Mode, Type, Division, Style, Execute: Consulte en la página la descripción de estos parámetros.

Edit\GateT\2 page

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F3] (GateT)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)

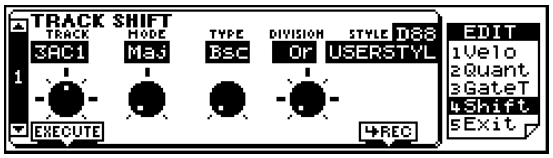


From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Consulte en la página 42 una descripción de estos parámetros.

Value (–9999~+9999): Este parámetro ajusta el valor con que cambiará la duración (o tiempo de compuerta) de las notas seleccionadas. El valor más corto posible para Gate Time "1". Si selecciona el valor "0" borrará las notas, lo que sólo se puede conseguir con la función Track Erase (consulte la página 60). No puede utilizar Track Change Gate Time para borrar las notas.

Track Shift

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F4] (Shift)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 1)



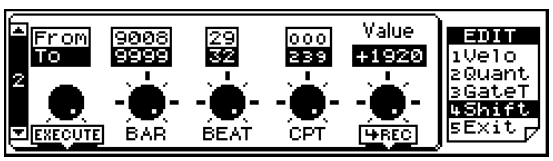
Track Shift le permite desplazar las notas dentro del rango seleccionado de From/To (segunda página). Para más detalles, consulte la página 44.

Nota: Antes de seleccionar un valor de desplazamiento (Shift), debe observar una pista desde el modo Microscope (consulte la página 59) para determinar los valores negativos que va a utilizar. Si la primera nota de una pista empieza por 1-1-6, por ejemplo, seleccione el valor "–6" para Track Shift. Asegúrese de aplicar el mismo desplazamiento para todas las pistas y mantener la temporización del original!

Track, Mode, Type, Division, Style, Execute: Consulte en la página 53 la descripción de estos parámetros.

Página Edit\Shift\2

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Edit)→[SHIFT] + [F4] (Shift)
[PAGE] ▲▼ (seleccione la página 2)



From, To, Bar, Beat, CPT, Execute: Consulte en la página 42 la descripción de estos parámetros.

Value (–9999~+9999): Este parámetro determina a el valor de desplazamiento de las notas. Value se refiere a las unidades CPT (un CPT= 1/120 ♩).

Nota: No se pueden desplazar más a la izquierda las notas del primer tiempo del primer compás (ello significaría desplazarlas al tiempo "0", que no existe).

9.11 Modo User Style Microscope

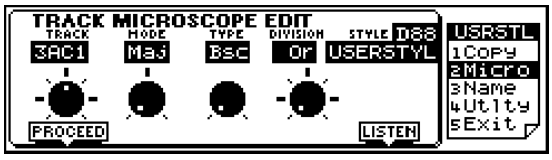
El modo de Estilo de Usuario Microscope es similar al modo Microscope de los secuenciadores Roland MC series. Seleccione este modo siempre que desee cambiar un solo aspecto de un, por otro lado perfecto, Estilo de Usuario (o un estilo ROM copiado).

En este capítulo, utilizaremos la palabra *evento* para cualquier tipo de mensaje (idéntico a los mensajes MIDI que consiguen que el Arranger toque o ajuste algo). Un evento es pues un comando (o instrucción) para el Arranger.

Tal como implica el nombre de la primera página visualizada (*Track Microscope Edit*), sólo puede visualizar y editar una pista a la vez. En otras palabras, no se olvide de seleccionar la pista y patrón correcto antes de seleccionar una función Micro.

Track Microscope Edit

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F2] (Micro)



Esta página contiene los criterios de selección familiares que le ayudan a seleccionar la pista y el patrón. Tal como hemos indicado, primero tiene que seleccionar un patrón antes de poderlo editar. No hay forma de visualizar todos los datos de un patrón determinado en el modo Microscope. Se trata también de la página a la que regresará después de abandonar la función Micro Edit seleccionada.

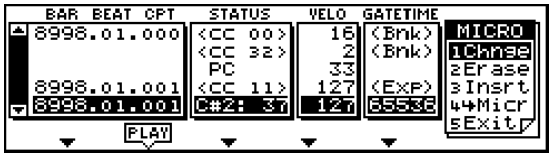
Track, Mode, Type, Division, Style: Consulte en la página 55 la descripción de esos parámetros.

Proceed: Pulse [M.DRUMS] para pasar a la página Microscope Edit.

Listen: La función Listen le permite oir la pista de este patrón seleccionado.

Micro Change

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F2] (Micro)
Part Select [M.DRUMS] (Proceed)→ [F1] (Chnge)



La función Microscope Change se utiliza para modificar los eventos existentes , que pueden ser transformar algo de C#2 a D2, el valor de velocidad de "35" a "70", o el cambio de control CC01 a CC10.

Event selection (Bar-Beat-CPT): Le permite recorrer los eventos. Sólo puede seleccionar las posiciones Compás-Tiempo-CPT que ya contienen datos. Fíjese en que utilizar los botones [PAGE] ▲▼ también le permite recorrer los eventos. Ello tiene la ventaja de conseguir una mayor precisión ya que trabaja en una base de intervalo a intervalo – y que se toca cada evento de nota.

Columna Status: Esta columna contiene todos los tipos de mensaje que puede asignar aun evento. Para más detalles, consulte la página 55.
No busque eventos CC64 (Hold o Sustain) ya que no encontrará ninguno. La utilización del pedal conectado al jack SUSTAIN FOOTSWITCH se convierte en los valores equivalentes del tiempo de compuerta. Para cambiar tales mensajes "Hold", debe modificar los valores de tiempo de compuerta de las notas afectadas.

Velo: No deje que le confunda el nombre de esta columna. Ciertamente indica los valores de velocidad de las notas, pero también contiene los valores asignados al número de cambio de control, un cambio de programa o a un evento pitch bend.
Use el mando [LOWER/NUMBER] para cambiar el valor del evento seleccionado.

Gate Time: Los valores de esta columna, representan la duración (o tiempo de compuerta) de los eventos de nota. Esta es la razón por la que el resto de eventos no tienen valores de tiempo de compuerta.

Nota: El valor de Gate Time de los eventos de nota de percusión siempre es "1". Los sonidos que se disparan son ejemplos de un disparo que se detienen de forma automática. Al ajustar un valor más grande para Gate Time en las notas de percusión (pista 1ADR) no los alarga.

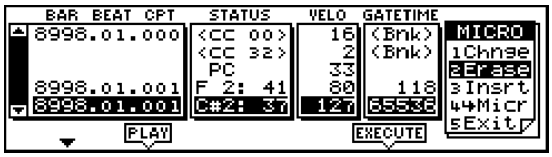
[PLAY] ([M.BASS]): La función Play le permite hacer sonar el evento seleccionado (si es una nota). Puede utilizar esta función para comprobar la nueva velocidad (Velo) y cámbiela de nuevo si es necesario hasta que la nota suene correctamente.
Ahora puede seleccionar otra función del menú (Erase o Insert) o pulsar [F4] para regresar a la página inicial de Microscope y seleccionar otra pista o patrón para editar o pasar a la Página Principal (Master).

Cuando lo haga, la pantalla le indicará que se están procesando los nuevos ajustes:

En otras palabras, no hay necesidad de confirmar los ajustes: todas las modificaciones tendrán efecto al regresar a la página inicial de Microscope.

Micro Erase

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F2] (Micro)
Part Select [M.DRUMS] (Proceed)→ [F2] (Erase)



La función Erase le permite eliminar los eventos no deseados. Borrar un evento desde esta modo de página no significa que todos los eventos siguientes se desplacen a la izquierda pare llenar el "vacío". De hecho, los "espacios" entre eventos no están considerados como vacíos por la función Microscope.

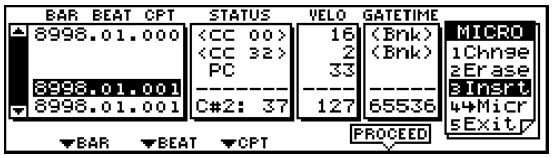
Event selection: Bar-Beat-CPT [DRUMS/PART]: Para más detalles, consulte la página 60. Use esta función para seleccionar el evento que desee borrar.

[PLAY] (Part Select [M.BASS]): La función Play le permite hacer sonar el evento seleccionado (si es una nota). Puede utilizar esta función para comprobar la nueva velocidad (Velo), y cambiarlo de nuevo si es necesario hasta que la nota suene correctamente.

Execute (Part Select [UPPER1]): El comando Erase tiene que ser confirmado. Si está seguro de seleccionar el evento correcto, pulse este botón ahora para ejecutarlo.

Micro Insert

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F2] (Micro)
Part Select [M.DRUMS] (Proceed)→ [F3] (Insrt)



Esta función Insert se utiliza para añadir eventos a una pista existente – o para programar una parte en tiempos de intervalo.

La función Insert consiste en dos páginas: la primera se utiliza para añadir un evento en la posición seleccionada (con Compás, Tiempo y CPT), mientras que la segunda página le permite definir el status (nota, cambio de control, etc.) y los valores del evento.

Nota: Es perfectamente posible insertar un evento en una posición que ya contenga uno. De esta forma puede añadir la nota perdida de un acorde, por ejemplo. Asegúrese, sin embargo, de no asignar dos cambios de control del mismo número (por ejemplo Pan, CC10) y con distintos valores en la misma posición.

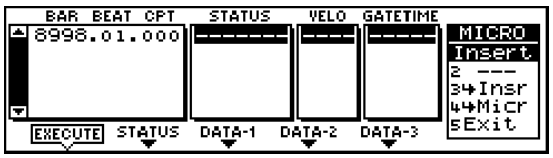
Bar (1~9999) [DRUMS/PART]: Le permite especificar el compás en que se debe insertar el evento.

Beat (1~[número de tiempos por compás]) [ACCOMP/ GROUP]: Le permite especificar el tiempo en el compás seleccionado (consulte la sección anterior).

CPT ([BASS/BANK]): Este parámetro Ajusta el valor CPT del nuevo evento. La tabla siguiente indica las notas utilizadas con más frecuencia y sus valores CPT:

Nota	CPT	Nota	CPT
𝅝	480	♪3	90
𝅗𝅥	240	♪	60
♩	120	𝅘𝅥𝅯	30

Proceed (Part Select [UPPER1]): Después de especificar la posición del nuevo evento, pulse [UPPER1] para seleccionar la segunda página de Insert, donde puede asignar una función (Status) y valores al nuevo evento:



Fíjese en la ilustración de la panalla anterior: los guiones de Status, Value y Gate Time se representan en negativo (mientras que en la página anterior sólo se invierte la posición) para indicar que el EM-2000 espera ahora instrucciones en relación con el nuevo evento insertado.

Status [ACCOMP/GROUP]: Use el mando [ACCOMP/ GROUP] para seleccionar el status del nuevo evento (nota, cambio de control, etc., consulte la tabla de la página 55). Para insertar un evento de nota también puede pulsar la tecla correspondiente en el teclado del EM-2000. De esta forma asignará un valor de velocidad al evento. Si el valor de velocidad no es el que necesita, o bien puede pulsar de nuevo la misma tecla (pulsándola más fuerte o más suave) o utilizar el mando [BASS/BANK] para ajustarla.

Nota: Sólo puede programar una nota a la vez. Tocar un acorde sólo entrará la última nota que haya tocado.

Data-1 [BASS/BANK]: Este mando sólo se puede utilizar para ajustar el "nombre de nota: número de nota" (por ejemplo C#2 : 37) de los *eventos* de nota. Si selecciona otro evento con el mando Status (consulte la sección anterior), no se puede utilizar el mando [BASS/BANK].

Velo (Data 2) [LOWER/NUMBER]: Tal como e ha indicado, el valor Velo no se refiere necesariamente a un valor de velocidad. Se utiliza para indicar y (en esta página) ajustar el valor asignado al cambio de control, etc. en cuestión – por ello la función del mando [LOWER/ NUMBER] se describe como *Data-2* en lugar de *Velo*.

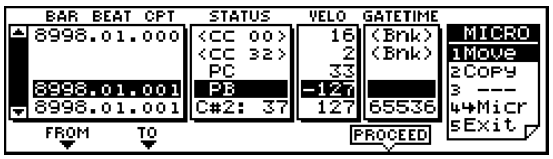
Gate Time (Data-3) [UPPER/VARIATION]: El valor de Gate Time sólo se puede ajustar para eventos de nota. Úselo para especificar la duración de la nueva nota. Recuerde que el valor "1" de Gate Time basta para los eventos de nota de 1ADR.

Nota: Pulse [F3] para pasar a la primera página de inserción si tiene que cambiar algo.

Execute: Pulse [M.DRUMS] para confirmar los ajustes y asignarlos al evento.

Micro Move

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F2] (Micro)
Part Select [M.DRUMS] (Proceed)→ [SHIFT] + [F1] (Move)

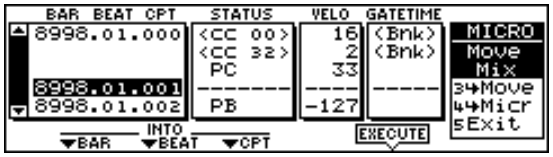


La función Move le permite mover el evento seleccionado (o eventos) a otra posición. Es similar a la utilización de la función Track Shift (consulte la página 59) pero se aplica sólo a uno o unos pocos eventos as la vez.

From [DRUMS/PART]: Use el mando [DRUMS/PART] para seleccionar el primer evento que desee mover. Si desea mover un evento, pulse [PROCEED]. En caso contrario, ajuste el último evento que desea mover:

To [ACCOMP/GROUP]: Le permite seleccionar el último evento a mover. Mientras gira el mando[ACCOMP/ GROUP], podrá ver que todos los eventos que recorre están invertidos. Deténgase en el último evento que desee mover.

Proceed (Part Select [UPPER1]): Una vez seleccionado el rango de los eventos que desea mover, pulse [UPPER1] para pasar a la segunda página de Move:



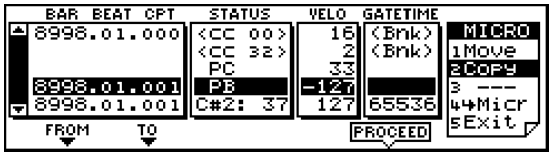
Los parámetros de esta página se utilizan para especificar la nueva posición (*Into*) del primer evento que ha seleccionado en la página de la panalla anterior. Todos los eventos subsiguientes se posicionarán en relación al primer evento (es decir, la distancia entre los eventos desplazados se conserva).

Bar, Beat, CPT ([DRUMS/PART], [ACCOMP/ GROUP], [BASS/BANK]): Use estos controles para ajustar en que se van a amover los eventos seleccionados. Para su información, la función Move se ajusta automáticamente a *Mix*, lo que significa que los eventos que se desplacen no sobreescriban los eventos que puedan estar presentes en el destino seleccionado.

Execute (Part Select [UPPER1]): Pulse [UPPER1] para confirmar los ajustes y mover los eventos seleccionados a la nueva posición.
Ahora puede pulsar [F3] para saltar a la función Copy, o [F4] para regresar a la página inicial de Microscope.

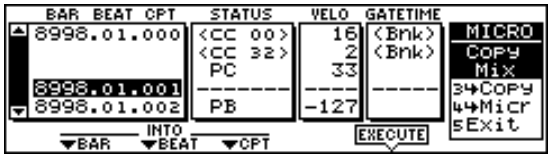
Microscope Copy

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[SHIFT] + [F2] (Micro)
Part Select [M.DRUMS] (Proceed)→ [SHIFT] + [F2] (Copy)



La función Copy le permite copiar los eventos seleccionados a otra posición. De alguna manera, es como mover los eventos sin borrar los eventos de la posición original.

From, To: Consulte los detalles en la sección anterior. Después de seleccionar los eventos que desea copiar, pulse [UPPER1] (Proceed) para pasar a la segunda página Copy:



La posición Into es la posición en la que se copiará el Compás/Tiempo/CPT del rango seleccionado. Ajuste la posición que desee utilizando los mandos [DRUMS/PART], [ACCOMP/ GROUP], y [BASS/BANK].

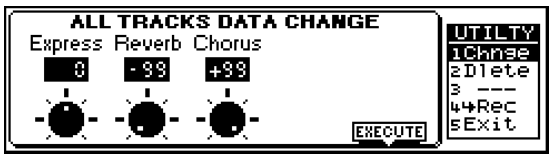
Fíjese también en el mensaje Copy Mix del menú de funciones. Como en la segunda página de Move, este mensaje se utiliza para señalar que la copia de los elementos seleccionados no borrará los eventos que ya puedan existir en la posición seleccionada.

9.12 User Style Utility

El modo user Style Utility tiene dos funciones que posiblemente utilice de vez en cuando.

All Tracks Data Change

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Utlty)→[F1] (Chnge)



Esta función le permite editar globalmente los valores de Expression, Reverb Send, y/o Chorus Send de todas las pistas de Estilo de Usuario (de todas las Divisiones, Modos, etc.). Esto puede ser necesario si desea cambiar el carácter del estilo de usuario, por ejemplo cuando crea que estos valores son muy altos o muy bajos. Utilizar esta función es mucho más rápido que regresar a las páginas REC y grabar de nuevo esos valores para todas las pistas de todas las divisiones.

Se trata de parámetros relativos, razón por la que puede seleccionar los valores negativos (–) o positivos (+). Los valores que seleccione aquí se suman o restan a los valores ya grabados.

Express (–127~127): ([DRUMS/PART]) Expression (CC11) es un parámetro de volumen secundario que le permite reducir el ajuste del volumen principal to para una pista (CC07). Seleccione “0” Si no desea cambiar los valores de expresión.

Reverb: ([ACCOMP/GROUP]) Este parámetro le permite cambiar la profundidad de reverberación para todas las partes con el mismo valor. Seleccione “0” si no desea cambiar los valores de Reverb Send.

Chorus: ([BASS/BANK]) Este parámetro le permite cambiar la profundidad de Chorus para todas las partes con el mismo valor. Seleccione “0” si no desea cambiar los valores de Chorus Send.

Execute: Después de ajustar los valores que desee, Pulse [UPPER1] para ejecutar esta función de cambio global.

User Style Delete

Página Principal (Master): [F4] (UsrStl)→[F4] (Dlete)

A diferencia de la función “Track Delete” descrita en la página 56, la función User Style Delete se utiliza para borrar la memoria RAM de estilo del EM-2000 (D88). Si está seguro de que ya no va a necesitar más un estilo, puede borrarlo con esta función.

Pulse [M.DRUMS] (Execute) para borrar el estilo.

En panalla podrá ver:

Se borrará el estilo, y en pantalla aparecerá:

La pantalla pasará a la página iniciar de User Style\Rec.

10. Modo MIDI

SMF, General MIDI, y General Standard

El EM-2000 es compatible con GM (General MIDI) y GS (General Standard), una ventaja importante dado que permite reproducir (y grabar) archivos MIDI estándar utilizando el Grabador, archivos que podrán reproducirse en cualquier instrumento compatible con GM o GS (como por ejemplo el EM-2000). Puede pensar que esto no es nada especial, pero antes de la aparición de GS (y GM) no había forma de predecir cómo sonaría una secuencia al reproducirla en otro módulo o sintetizador, ya que la memoria 1 del instrumento A contenía un sonido de pad sintetizado, mientras que la misma memoria del instrumento B contenía un sonido de piano de cola.

Standard MIDI Files (archivos MIDI estándar)

De hecho, hace un tiempo en que ni siquiera se podían cargar las secuencias en un secuenciador de otra marca, porque había tantos formatos (por ejemplo formas de codificación de datos) como fabricantes de secuenciadores. Ésta es la razón por la que varios fabricantes decidieron desarrollar un formato que pudiera ser leído por todos los secuenciadores. El formato de archivo Standard MIDI File puede considerarse como el formato TXT de los ordenadores personales: un nivel que todos los programas pueden interpretar.

Al contrario que el formato TXT, no obstante, el formato Standard MIDI File (abreviado como SMF) es sorprendentemente elaborado: incluso los mensajes System exclusive (SysEx), el tipo más complicado de datos MIDI, no presentan ningún problema, por lo que el "formato" (comparable con la composición del texto impreso) permanece intacto cuando se convierte una secuencia a SMF.

De hecho, el formato SMF es tan elaborado que algunos secuenciadores ya no utilizan el sistema de sus fabricantes para grabar y reproducir los datos – como es el caso del Grabador y del secuenciador de 16 pistas del EM-2000.

El formato Standard MIDI Files (por ejemplo, el hecho de que cualquier secuenciador pueda leer los datos) es un requisito previo para los dos formatos siguientes (por ejemplo, el hecho de que la selección de sonido, entre otros aspectos, sigue siendo la misma).

Sistema GM : El sistema GM (General MIDI) es un grupo de recomendaciones que buscan ofrecer una forma de evitar las limitaciones de los diseños de propietario, y estandarizar las posibilidades MIDI de los dispositivos generadores de sonido. Estos dispositivos y los datos de sonido que cumplen con el estándar GM llevan el logotipo de GM. Los datos de sonido que llevan este logotipo pueden reproducirse utilizando cualquier equipo generador de sonido GM, y se conseguirá básicamente la misma interpretación musical.

Formato GS : El formato GS es un grupo de especificaciones unificado de Roland para estandarizar las capacidades MIDI de los dispositivos generadores de sonido. Los datos de sonido que llevan el logotipo de GS pueden reproducirse utilizando cualquier equipo generador de sonido GS. El EM-2000 acepta tanto GM como GS, y puede utilizarse para reproducir datos de sonido que lleven cualquiera de estos logotipos.

Tipos de datos MIDI

El aspecto más importante del estándar MIDI es que permite que un instrumento le indique a otro cuándo reproducir una nota, durante cuanto tiempo y con cuanta intensidad.

Otros aspectos de una interpretación musical incluyen la modulación (vibrato), el Pitch Bend (bending), el volumen, la panoramización, etc.

Otro grupo de mensajes MIDI se utiliza para indicar al receptor cuándo seleccionar otro sonido y qué sonido seleccionar. Estos mensajes se llaman de Selección de banco y cambio de programa. De hecho, éstos son los mensajes que se graban de forma automática al principio de cada división de estilo, y se escriben en un programa de usuario para poder rellamar la selección de tono para todas las partes disponibles simplemente seleccionando un programa de usuario. Los mensajes de cambio de programa y de selección de banco también permiten seleccionar memorias de interpretación, estilos y grupos de percusión (para las partes MDR y ADR).

Otros datos MIDI permiten sincronizar dos instrumentos MIDI, de forma que puedan empezar y detenerse al mismo tiempo y tocar con el mismo tempo.

10.1 Mensajes MIDI utilizados por el EM-2000

La respuesta de un dispositivo al recibir mensajes MIDI (por ejemplo, la forma de generar sonido, etc.) depende de las especificaciones de dicho dispositivo. Esto significa que si el dispositivo receptor no puede ejecutar la función especificada por el mensaje entrante, el resultado musical no será el esperado. Con lo que llegamos a la siguiente conclusión: existen varios niveles de compatibilidad MIDI, y no todos los instrumentos compatibles con MIDI comprenden (reciben) todos los mensajes MIDI existentes.

*Nota: los mensajes MIDI para los cuales se requiere capacidad de recepción por parte del sistema GM (nivel 1) están marcados con un signo *.*

Mensajes de nota*: Estos mensajes transportan las notas reproducidas en el teclado. Incluyen la información siguiente:

Mensaje	Descripción
Número de nota	Un número que describe la nota correspondiente a la tecla que ha pulsado o soltado
Note-on	Un mensaje que señala que ha pulsado una tecla (es decir, "empieza a tocar ahora").
Note-off	Un mensaje que señala que se ha soltado una tecla
Velocity	Un valor que describe la fuerza con que ha pulsado una tecla

En muchos instrumentos (como por ejemplo el EM-2000), se utiliza un mensaje de activación de nota con el valor de velocidad "0" para señalar el final de una nota (por ejemplo, el valor de velocidad "0" funciona efectivamente como un mensaje de desactivación de nota).

Pitch Bend *: Este mensaje transporta la posición de la palanca Bender (o de la rueda de pitch bend). La afinación cambiará al recibir este mensaje.

Selección de banco (CC00 y CC32), Cambio de programa*: En el EM-2000, estos mensajes se utilizan para seleccionar tonos, estilos y programas de usuario. Utilizando los mensajes de selección de banco (que de hecho son mensajes de cambio de control), podrá seleccionar una mayor variedad de posiciones de memoria. Los mensajes de cambio de control se añadieron cuando resultó evidente que el número máximo de sonidos seleccionables utilizando los mensajes de cambio de programa (128) ya no era suficiente para acceder a todos los sonidos de un instrumento concreto.

Nota: No olvide enviar un mensaje de cambio de programa después de un mensaje de selección de banco, ya que si envía solamente mensajes de selección de banco no conseguirá nada en absoluto. El orden correcto para enviar estos mensajes es (atención con los valores CPT):

1.1.0 Selección de banco CC00 + valor

1.1.1 Selección de banco CC32 + valor (0, 1, 2 ó 3)

1.1.2 Cambio de programa

En el EM-2000, los mensajes CC32 se utilizan para seleccionar el modo de tono: "0" (no salga del modo de tono actual), "1" (Antiguo, por ejemplo el modo SC-55, Grupos E y F), "2" (modo de tono G-800), Grupos C y D), o "3" (modo de tono EM-2000, Grupos A y B).

Mensajes de cambio de control

Estos mensajes controlan parámetros como la modulación y la panoramización. La función de un mensaje viene determinada por su número de cambio de control (por ejemplo, ID).

Modulación (CC01)*: Este mensaje controla el vibrato.

Volumen (CC07)*: Este mensaje controla el volumen de una parte. Una vez recibido, cambiará el volumen de la parte que reciba en ese canal MIDI.

Expresión (CC11)*: Este mensaje transporta los cambios de volumen. Puede utilizarse para añadir expresión. El volumen de una parte se verá afectado tanto por los mensajes de volumen (CC07) como por los de expresión (CC11). Si cualquiera de estos mensajes tiene el valor "0", el volumen de la parte será 0 y no subirá aunque se envíe el otro mensaje con un valor superior.

Panoramización (CC10)*: Este mensaje controla la posición estéreo de una parte.

Controladores de finalidad general (CC16 y CC17): Éstos son dos mensajes de cambio de control que no disponen de una función de grupo dentro del estándar MIDI. En el EM-2000, permiten controlar dos parámetros del Insertion EFX. CC16 se asigna al parámetro de la fuente 1, y CC17 al parámetro de la fuente 2. Consulte también la página 114 para ver los parámetros que pueden controlarse.

Mantenimiento (1) (CC64)*: Este mensaje transporta los movimientos ascendentes/descendentes del pedal Damper (Sustain, Hold). Cuando se recibe un mensaje Hold On, las notas se sostienen. En el caso de instrumentos tipo caída, como por ejemplo un piano, el sonido caerá de forma gradual hasta que se reciba un mensaje Hold Off. En el caso de instrumentos tipo sustain, como por ejemplo un órgano, el sonido quedará sostenido hasta que se reciba un mensaje Hold Off.

Sostenuto (CC 66): El pedal sostenuto de un piano sostiene solamente las notas que ya estaban sonando en el momento de apretarse el pedal. El mensaje Sostenuto transporta el movimiento de este pedal.

Nota: Esta función puede asignarse al conmutador de pedal opcional (consulte la página 29).

Celeste (CC67): El pedal celeste de un piano suaviza el tono durante el tiempo en que se aprieta el pedal. El mensaje celeste transporta el movimiento de este pedal. Cuando se recibe Soft On la frecuencia de corte disminuirá, generando un sonido más suave. Cuando se recibe Soft Off se obtendrá de nuevo el sonido anterior.

Nota: Esta función puede asignarse al conmutador de pedal opcional (consulte la página 29).

Nivel de envío de reverberación (CC91): Este mensaje indica hasta qué punto debe procesarse la parte en cuestión con el efecto de reverberación.

Nivel de envío de chorus (CC93): Este mensaje indica hasta qué punto debe procesarse la parte en cuestión con el efecto de chorus.

Nivel de envío de retardo (CC94): Este mensaje indica hasta qué punto debe procesarse la parte en cuestión con el retardo. El retardo no está disponible para la parte de ADR, las partes del arranger o las partes de la canción.

Portamento (CC65), tiempo de portamento (CC05), control de portamento (CC84): Para más detalles, consulte la página 81 del Manual del Usuario. Cuando se recibe un mensaje de portamento, se activará o desactivará el efecto de portamento. El tiempo de por-

tamento controla la velocidad del cambio de afinación. El control de portamento especifica el número de la nota de origen (la nota reproducida con anterioridad).

RPN LSB, MSB (CC100/101)*, Entrada de información (CC06/38)*: Dado que la función de los mensajes RPN ("Registered Parameter Number", Número de parámetro registrado) se define en la especificación de MIDI, este mensaje puede utilizarse entre dispositivos de distintos tipos. Los mensajes RPN MSB y LSB especifican el parámetro a modificar, y pueden utilizarse los mensajes de entrada de información para modificar el valor de dicho parámetro. RPN puede utilizarse para ajustar la sensibilidad del pitch bend, el tono aproximado principal y el tono preciso principal.

Nota: Los valores modificados utilizando los mensajes RPN no se inicializarán aunque se reciban mensajes de cambio de programa, etc., para seleccionar otros sonidos.

NRPN LSB, MSB (CC98/99), Entrada de información (CC06/38): Los mensajes NRPN ("Non-registered Parameter Number", Número de parámetro no registrado) pueden utilizarse para modificar los valores de los parámetros de sonido exclusivos de un dispositivo concreto. Los mensajes NRPN MSB y LSB especifican el parámetro a modificar, y pueden utilizarse los mensajes de entrada de información para modificar el valor de dicho parámetro.
El formato GS define la función de varios mensajes NRPN, por lo que las aplicaciones compatibles con GS pueden utilizar mensajes NRPN para modificar los parámetros de la información de sonido para los valores de vibrato, frecuencia de corte, resonancia y envolvente.

Nota: Los valores modificados utilizando los mensajes NRPN no se inicializarán aunque se reciban mensajes de cambio de programa, etc., para seleccionar otros sonidos.

Nota: Con los ajustes originales, el EM-2000 ignorará los mensajes NRPN. Después de recibir un mensaje de reinicialización de GS (o al pulsar el botón [GM/GS MODE]), se recibirán los mensajes NRPN. También puede activar manualmente Rx NRPN (conmutador de recepción NRPN) para recibir los mensajes NRPN.

Aftertouch (sólo Presión de canal*): El aftertouch es un mensaje que transporta la presión aplicada al teclado después de reproducir una nota, de forma que esta información puede utilizarse para controlar distintos aspectos del sonido. Existen dos tipos de mensajes Aftertouch: Presión de la tecla polifónica, que se transmite por separado para cada nota, y Presión de la tecla del canal, que se transmite como un valor que afecta a todas las notas del canal MIDI especificado.

All Sounds Off: Este mensaje desactiva todas las notas que suenan actualmente.

Mensaje All Note Off*: Este mensaje envía un mensaje de desactivación de nota con cada nota del canal especificado actualmente activado. No obstante, si Hold 1 o Sostenuto están activados, el sonido continuará hasta que estén desactivados.

Reinicializar todos los controladores*: Este mensaje devuelve los valores del controlador (modulación, Pitch Bend, etc.) a sus ajustes iniciales. Los siguientes valores del controlador para el canal especificado se reinicializarán a sus valores iniciales.

Mensaje MIDI	Valor inicial
Pitch Bend	0 (centro)
Polyphonic Aftertouch	0 (mínimo)
Channel Aftertouch	0 (mínimo)
Modulation	0 (mínimo)
Expression	127 (máximo)
Hold	0 (off)
Portamento	0 (off)
Soft	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
RPN	sin cambio
NRPN	sin cambio

Nota: Los valores de parámetros modificados utilizando RPN o NRPN no cambiarán aunque se reciba un mensaje de Reinicializar todos los controladores.

Detección activa: Este mensaje se utiliza para comprobar conexiones MIDI interrumpidas, como por ejemplo cables MIDI desconectados o rotos. El EM-2000 transmite mensajes de detección activa a través de MIDI OUT a intervalos especificados. Una vez recibido un mensaje de detección activa a través de MIDI IN se iniciará la monitorización de detección activa, y si el mensaje de detección activa no llega durante más de 420ms se entiende que el cable está desconectado. En este caso se desactivarán todas las notas que estén sonando, se ejecutará el mismo procedimiento que si se hubiera recibido un mensaje de Reinicializar todos los controladores y se detendrá la monitorización de detección activa.

Mensajes exclusivos del sistema

Los mensajes exclusivos del sistema (SysEx) se utilizan para controlar funciones exclusivas de dispositivos concretos. Aunque los mensajes exclusivos del sistema universal pueden utilizarse incluso entre dispositivos de distintos fabricantes, la mayoría de los mensajes exclusivos solamente se aplican a un tipo de instrumento.

Para reconocer el dispositivo para el que está pensada la información, los mensajes exclusivos de Roland contienen una ID del fabricante, una ID del dispositivo y una ID del modelo.

Nota: Consulte, en el folleto MIDI, los detalles acerca de los mensajes SysEx reconocidos por el EM-2000.

Universal System Exclusive: Cuando se recibe un mensaje GM System On, el EM-2000 se configurará con los ajustes básicos de GM. Asimismo, los mensajes NRPN y de selección de banco no se recibirán una vez se reciba GM System On. El inicio de los datos de canción que llevan el logotipo de GM contiene un men-

saje GM System On. Esto significa que si reproduce la información desde el principio, el generador de tonos volverá de forma automática a los ajustes básicos.

GS Reset (GS Format System Exclusive): Cuando se recibe GS Reset, el EM-2000 se configurará con los ajustes básicos de GS. El inicio de los datos de canción que llevan el logotipo de GS contiene un mensaje GS System Reset. Esto significa que si reproduce la información desde el principio, el dispositivo generador de sonidos volverá de forma automática a los ajustes básicos.

Volumen principal (Universal System Exclusive): Éste es un mensaje exclusivo común para todos los dispositivos MIDI más recientes, que controla el volumen principal del EM-2000.

Otros mensajes exclusivos del sistema (SysEx): El EM-2000 puede recibir mensajes exclusivos de formato GS (modelo ID 42H) que son comunes para todos los generadores de sonido GS.

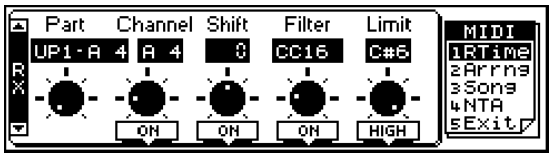
Acerca de los diagramas de aplicación MIDI

MIDI permite conectar varios tipos de instrumentos distintos, pero en algunos casos habrá mensajes que no podrán transportarse con sentido. Por ejemplo, si desea utilizar el aftertouch de un instrumento externo para controlar el sonido y el generador de tonos conectado al teclado no recibe mensajes de aftertouch, no obtendrá el resultado musical pretendido. Solamente se ejecutarán los mensajes utilizados por ambos dispositivos.

La especificación MIDI requiere que el manual del usuario de cada dispositivo MIDI incluya un "Diagrama de aplicación MIDI" que muestre los tipos de mensajes MIDI transmitidos y recibidos realmente por un dispositivo. Coloque la columna Transmitido del diagrama de aplicación del dispositivo transmisor junto a la columna Recibido del diagrama de aplicación del dispositivo receptor. Los mensajes marcados como "0" en ambos diagramas podrán transportarse con éxito. Si alguno de los diagramas muestra una "X" para un cierto tipo de mensaje, dicho mensaje no podrá transportarse.

10.2 Parámetros RX

Página principal: [F3] (MIDI)Æ[F1] (RTime), [F2] (Arrng) o [F3] (Sng)
[PAGE] ▲▼ (selecciona la página de RX)



Teniendo en cuenta que estas tres páginas presentan los mismos parámetros, los trataremos conjuntamente. Simplemente recuerde pulsar [F1] para seleccionar el nivel de Tiempo real (Rtime), [F2] para seleccionar el nivel de Arranger (Arrng), o [F3] para seleccionar el nivel de Canción.

Part: Este parámetro permite seleccionar la parte cuyos ajustes MIDI RX desea cambiar. Las partes seleccionables son:

Tecla de función	Partes
[F1] (RTime)	UP1, UP2, UP3, MI, LOW1, LOW2, MBS, MDR
[F2] (Arrng)	ADR, ABS, AC1~AC6
[F3] (Song)	Sng B1~Sng B16

Las partes de Canción son 16 partes adicionales disponibles en todo momento para el control MIDI (después de todo, el EM-2000 es un multitímbrico de 32 partes). Por supuesto, estas partes también las utiliza el grabador y el secuenciador de 16 pistas, en cuyo caso también transmiten información.

Channel (A1~B16): Permite asignar un canal de recepción MIDI (por ejemplo, el número de canal utilizado para recibir la información MIDI proveniente de instrumentos externos, secuenciadores u ordenadores) a la parte seleccionada. La letra (A o B) denota el circuito MIDI al cual está asignada la parte. Por defecto, todas las partes de Tiempo real y de Arranger están asignadas al circuito MIDI A. Las partes de Canción, por otra parte, están ajustadas para recibir y transmitir a través del circuito MIDI B.

Nota: Consulte también la sección "Seleccionar el puerto MIDI" en la página 97 del Manual del Usuario para consultar la forma de asignar un circuito MIDI (A o B) a los conectores MIDI del EM-2000.

Nota: Mientras el Arranger no toca (quizás deba ajustar el parámetro Style Sync (consulte la página 71) para que el Arranger no empiece a tocar como respuesta a un mensaje Start) puede utilizar las partes del Arranger de la misma forma que utilizaría las partes de un generador de tono multitímbrico.

Pulse el botón Part Select [M. BASS] (Channel On/Off) para evitar que la parte seleccionada (Off) reciba mensajes MIDI. En caso contrario, seleccione On.

Shift: (–48~48) Este parámetro permite transponer los mensajes de nota recibidos antes de enviarlos al generador de tonos del EM-2000. Podría cambiar la afinación de los mensajes de nota MIDI recibidos, lo cual puede resultar útil si está acostumbrado a tocar una canción (que se estaba recibiendo a través de MIDI) en una clave distinta a la que se programó la información. La transposición máxima posible es de cuatro octavas positivas (48) o negativas (–48), donde cada paso representa un semitono.

Utilice el botón Part Select [LOWER1] para especificar si el intervalo de desplazamiento debe aplicarse (On) o no (Off).

Filter

Este parámetro permite seleccionar varios mensajes MIDI y especificar para cada uno de ellos (por ejemplo para cada parámetro seleccionable) si debe recibirse (On) o no (Off) el mensaje seleccionado. Utilice

el botón Part Select [UPPER2] para seleccionar On u Off. Los mensajes MIDI que puede filtrar son:

PChng: Mensajes de cambio de programa (incluyendo la selección de banco)

PBend: Mensajes de Pitch Bend

Modul: Mensajes de modulación (CC01)

Volum: Mensajes de volumen (CC07)

PanPt: Mensajes de panoramización (CC10)

Expre: Mensajes de expresión (CC11)

Hold: Mensajes de mantenimiento (Sustain, Damper) (CC64)

Sostn: Mensajes de sostenuto (CC66)

Soft: Mensajes de celeste (CC67)

Revrb: Mensajes de enviar reverberación (CC91)

Chrus: Mensajes de enviar chorus (CC93)

Delay: Mensajes de enviar retardo (CC94)

CAF: Canal Aftertouch

RPN: Número de parámetro registrado (CC100/101)

NRPN: Número de parámetro no registrado (CC98/99)

SysEx: Mensajes de SysEx (exclusivos del sistema)

CC16 & CC17: Ajustes de Origen 1 y Origen 2.

C32=0: Qué hacer cuando los mensajes CC32 recibidos son iguales a 0 o no se reciben. Para este parámetro puede seleccionar Old, G-800 o EM, por ejemplo no puede filtrar este mensaje de selección de banco. (Este filtro solamente se aplica a la recepción).

Nota: Consulte, en la sección "Mensajes MIDI utilizados por el EM-2000" en la página 65, los detalles acerca de estos mensajes MIDI.

Limit (High, Low: C-1~G9)

Estos parámetros (High y Low) permiten ajustar la gama de notas a recibir. Si no desea que la parte seleccionada reciba todos los mensajes de nota del canal MIDI seleccionado, ajuste la gama a los valores deseados. Esto puede ser necesario cuando controle el EM-2000 desde un acordeón MIDI que envía las notas de cuerda y de bajo por el mismo canal. Puede utilizar las partes de Canción (MIDI Port B►) para hacerlo – y seguir utilizando el EM-2000 de la forma habitual.

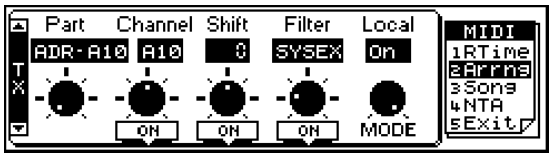
Para ajustar el límite superior (High), en primer lugar pulse Part Select [UPPER1] hasta que el mensaje indicado debajo del mando en pantalla muestre High. Para ajustar el límite inferior, pulse Part Select [UPPER1] para seleccionar Low antes de ajustar el valor con el mando [UPPER/VARIATION].

Nota: El límite Low no puede ajustarse a un valor superior al límite High (y viceversa). Una vez el límite Low sea igual al límite High, si ajusta un valor Low superior también aumentará el valor High.

Nota: Algunos instrumentos empiezan en C-2 y acaban en G8 (en vez de C-1 y G9). Es posible que deba "añadir una octava" al valor visualizado en la pantalla del ordenador o del secuenciador externo.

10.3 Parámetros MIDI TX

Página principal: [F3] (MIDI)→[F1] (RTime), [F2] (Arrng) o [F3] (Sng)
[PAGE] ▲▼(selecciona la página de TX)



Part, Channel, Shift, Filter

Si exceptuamos el hecho de que estos parámetros se aplican a la transmisión de mensajes MIDI (por ejemplo, mensajes enviados siempre que toque en el EM-2000, seleccione tonos, etc.), estos parámetros son idénticos a los parámetros de RX.

Nota: A menos que tenga una razón muy buena para no hacerlo, recomendamos que seleccione siempre los mismos números de canal TX (transmisión) y RX (recepción) para una parte. Esto le ayudará a localizar el problema siempre que la parte en cuestión no reciba mensajes MIDI, o siempre que envíe información MIDI por el canal "incorrecto".

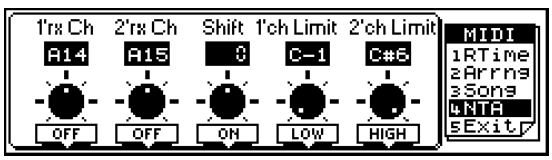
Local (On, Off)

Seleccione On en Local (ajuste por defecto) siempre que desee que el EM-2000 responda a las notas tocadas en el teclado. Si selecciona Off la parte en cuestión no controlará el generador de tonos interno. Si trabaja con un secuenciador equipado con una función *Soft Thru* (eco MIDI) – y *solamente* si (i) conecta los conectores MIDI IN *y* OUT al secuenciador externo o al ordenador, y (ii) utiliza el EM-2000 como teclado MIDI principal para la secuenciación – es posible que deba ajustar este parámetro a Off para evitar que cada nota suene dos veces (produciendo un sonido desagradable llamado *bucle MIDI*). En cualquier otro caso, seleccione On.

Nota: Puede conseguirse un efecto equivalente al del ajuste Local Off enmudeciendo una parte (consulte la página 74 del Manual del Usuario) y ajustando el conmutador de parte (consulte la página 99) en Int.

10.4 NTA: canales de recepción nota-a-arranger

Página principal: [F3] (MIDI)Æ[F4] (NTA)



Solamente hay una página NTA porque las notas NTA solamente tienen sentido cuando se reciben desde un instrumento MIDI externo. Todo lo que toque en el área de reconocimiento de acordes del teclado para llenar el Arranger se convierte de forma automática en los números de nota MIDI correspondientes. A dife-

rencia de los instrumentos similares de otros fabricantes, el EM-2000 está equipado con la posibilidad de enviar los números de nota de todas las partes del Arranger, de forma que podría utilizar la parte interna de sus propios estilos para grabar rápidamente una canción con fondo de banda. Dado que se graban todas y cada una de las notas del estilo musical, no es necesario transmitir los mensajes de nota utilizados para llenar el Arranger (las notas NTA).

1'rx Ch, 2'rx Ch (A1~B16)
Las notas NTA pueden enviarse por dos canales MIDI, de forma que podría controlar el Arranger del EM-2000 utilizando un acordeón MIDIficado o cualquier otro instrumento capaz de enviar información de acompañamiento (o información utilizada para controlar el acompañamiento) por dos canales (como órganos con pedales de bajo, por ejemplo).

Nota: No puede asignar el mismo canal MIDI a 1'rx Ch y 2'rx Ch.

Nota: La letra (A o B) se refiere al ajuste del puerto MIDI que debe seleccionar. Consulte la sección "Seleccionar el puerto MIDI" en la página 97 del Manual del Usuario.

Shift
(–48~48) Este parámetro permite transponer los mensajes de nota recibidos antes de enviarlos al generador de tonos del EM-2000. Podría cambiar la afinación de los mensajes de nota MIDI recibidos, lo cual puede resultar útil si está acostumbrado a tocar una canción (que se estaba recibiendo a través de MIDI) en una clave distinta a la que se programó la información. La transposición máxima posible es de cuatro octavas positivas (48) o negativas (–48), donde cada paso representa un semitono.

El parámetro Shift se aplica a los dos canales NTA.

Utilice el botón Part Select [LOWER1] para especificar si el intervalo de desplazamiento debe aplicarse (On) o no (Off).

Límite 1'ch, Límite 2'ch (C-1~G9)
High y Low permiten ajustar la gama de notas a recibir. Si no desea que la "parte" NTA reciba todos los mensajes de nota del canal MIDI seleccionado, ajuste la gama a los valores deseados.

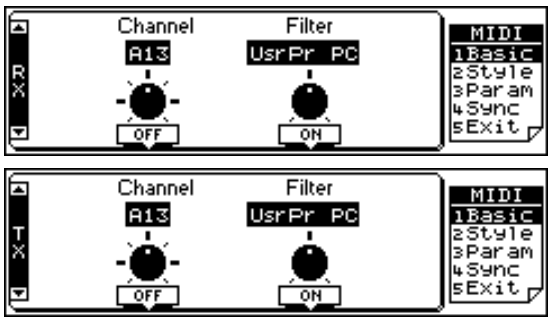
Para ajustar el límite superior (High), en primer lugar pulse Part Select [UPPER1] hasta que el mensaje indicado debajo del mando en pantalla muestre High. Para ajustar el límite inferior, pulse Part Select [UPPER1] para seleccionar Low antes de ajustar el valor con el mando [UPPER/VARIATION].

Nota: El límite Low no puede ajustarse a un valor superior al límite High (y viceversa). Una vez el límite Low sea igual al límite High, si ajusta un valor Low superior también aumentará el valor High.

Nota: Algunos instrumentos empiezan en C-2 y acaban en G8 (en vez de C-1 y G9). Es posible que deba "añadir una octava" al valor visualizado en la pantalla del ordenador o del secuenciador externo.

10.5 Canal básico

Página principal: [F3] (MIDI)→[SHIFT] + [F1] (Basic)
[PAGE] ▲▼(selecciona la página de RX o de TX)



El canal básico se utiliza para varias cosas: para recibir y transmitir mensajes de cambio de programa y de selección de banco para seleccionar programas de usuario, así como para la recepción y transmisión de otros tipos de mensajes no relacionados directamente con un canal MIDI específico pero que pueden afectar a las partes del EM-2000 (como por ejemplo la función Conmutador de parte). Esto no significa que el canal MIDI asignado a la función de canal básico no sea importante, sino solamente que los mensajes recibidos en dicho canal también pueden aplicarse a otros aspectos del EM-2000.

Channel (A1~B16)
Utilice este parámetro para asignar un canal RX (de recepción) o de transmisión (TX) a la función de canal básico. Si no desea que los mensajes del canal básico se reciban (o transmitan), utilice el botón Part Select [UPPER2] para seleccionar Off (éste es el ajuste por defecto).

Nota: La letra (A o B) se refiere al ajuste del puerto MIDI que debe seleccionar. Consulte la sección "Seleccionar el puerto MIDI" en la página 97 del Manual del Usuario.

Filter
Este parámetro permite seleccionar tres funciones y especificar si deben recibirse (o transmitirse) (On) o no (Off) los correspondientes mensajes MIDI.

PartSwtc: Siempre que enmudezca o desenmudezca una parte en las páginas de volumen, el EM-2000 envía un mensaje NRPN que describe la acción. El EM-2000 permite evitar el envío de dicho mensaje (o la respuesta siempre que se reciba de un instrumento externo). Puede ser útil filtrar estos mensajes en la página de TX para evitar que el secuenciador externo los grabe – o que el módulo GS receptor enmudezca la parte asignada a dicho canal.

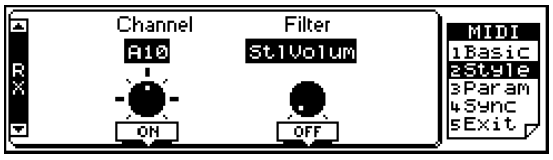
UsrPr PC: Este parámetro se utiliza para filtrar la transmisión (TX) o la recepción (RX) de los mensajes de cambio de programa y de selección de banco relativos a la selección de programas de usuario.

MstVolum (sólo en la página de RX): Este parámetro permite activar o desactivar la recepción de los mensajes de volumen principal (consulte la página 66) que cambiarían el volumen general del EM-2000.

Lyrics (sólo en la página de TX): La función Lyrics del EM-2000 es un mensaje MIDI utilizado para transmitir las palabras (o la letra) contenidas en un archivo MIDI estándar (como eventos de meta-texto). La reproducción de archivos MIDI estándar que contienen datos de letras provoca que el EM-2000 envíe dichos datos por el canal básico – a menos que ajuste el correspondiente filtro en Off. Seleccione On si desea transmitir datos de letras a un convertidor LVC-1 de letras a vídeo.

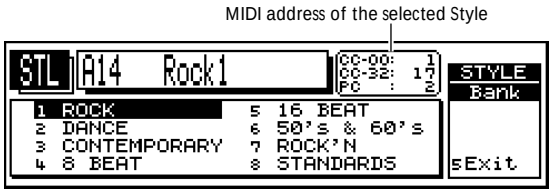
10.6 Canal de estilos

Página principal: [F3] (MIDI)→[SHIFT] + [F2] (Style)
[PAGE]▲▼(selecciona la página de RX o de TX)



El canal de estilos es un canal MIDI utilizado para recibir y transmitir mensajes de cambio de programa y de selección de banco, lo cual permite seleccionar estilos vía MIDI, y mensajes de volumen que cambian el volumen de un estilo. Tenga en cuenta que estos dos tipos de mensaje solamente pueden filtrarse en la página de RX (por ejemplo, puede seleccionar si recibirlos o no).

Selección de estilos vía MIDI



Como puede observar, la dirección MIDI de un estilo musical consta de tres elementos: un número de cambio de programa ("2" en este caso), un número CC00 ("1"), y un número CC32 ("17"). CC00 y CC32 son mensajes de selección de banco. Los valores asignados a CC00 y CC32 definen el estilo, mientras que el número de cambio de programa define el patrón (Introducción, Final, etc.). En otras palabras, si envía solamente un número de cambio de programa seleccionará otro patrón del estilo actualmente activo. Solamente cuando el número de cambio de programa viene precedido por dos valores (para CC00 y CC32) el EM-2000 seleccionará otro estilo musical.

Nota: Siempre que seleccione otro estilo en el EM-2000, transmitirá un cluster CC00-CC32-PC a MIDI OUTput. Consulte el diagrama de estilos, al final de este manual, para ver una lista completa de todos los estilos disponibles y de sus direcciones.

Channel (A1~B16)

Permite asignar un canal MIDI a la función de selección de estilos (canal de transmisión en la página de TX y canal de recepción en la página de RX). Si no desea que los mensajes del canal de estilos se reciban (o transmitan), utilice el botón [M.BASS] para seleccionar Off.

Nota: La letra (A o B) se refiere al ajuste del puerto MIDI que debe seleccionar. Consulte la sección "Seleccionar el puerto MIDI" en la página 97 del Manual del Usuario.

Filter (solamente en la página de RX)

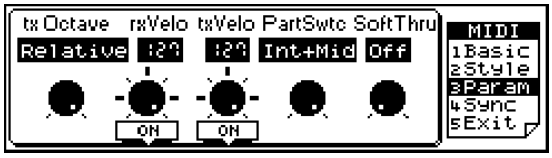
Tal como se indica anteriormente, puede filtrar dos tipos de mensajes:

StlVolum: Los mensajes de volumen relativos a los estilos musicales. Seleccione Off si desea que el EM-2000 no los reciba.

StylePC: Los mensajes de cambio de programa y de selección de banco para la selección de estilos. Seleccione Off si desea que el EM-2000 no seleccione otros estilos o patrones como respuesta a estos mensajes entrantes.

10.7 Parámetros MIDI (Param)

Página principal: [F3] (MIDI)→[SHIFT] + [F3] (Param)



Esta página contiene varios parámetros no relacionados entre sí (las otras páginas MIDI siempre se concentran en un aspecto).

Tx Octave (Absolute, Relative)

El parámetro Tx Octave puede ajustarse en Absolute o Relative. Consulte los detalles en la sección "Transposición inteligible para mensajes de nota MIDI" en la página 100 del Manual del Usuario. Relative significa que esta transposición interna (y automática) se traduce en números de nota, de forma que al reproducir un C4 (nota número 60) puede resultar que se reproduzca y envíe al puerto MIDI OUT la nota número 36. Esto, por supuesto, depende del tono asignado a la parte Upper1.

En el modo *Absolute*, sin embargo, el número de nota MIDI enviado al correspondiente puerto MIDI OUT será el asignado a la tecla que pulse (por ejemplo la nota número 60).

Nota: Si decide no utilizar los valores de desplazamiento de TX o de RX, puede ajustar el correspondiente conmutador en Off, lo cual es más rápido que volver a ajustar todos los valores de desplazamiento a "0".

rxVelo, txVelo, conmutadores On/Off

El EM-2000 está equipado con un teclado sensible a la velocidad y con un generador de tonos capaz de responder a los mensajes de velocidad. Utilice los botones Part Select [M.BASS] y Part Select [LOWER1] para activar o desactivar los mensajes de velocidad de recepción (RX) o de transmisión (TX).

Si selecciona la posición Off, debe indicar al EM-2000 el valor de velocidad que debe utilizar en vez del flujo continuo que recibe normalmente (en este caso, la palabra recibir se aplica tanto a los datos MIDI entrantes como a los mensajes recibidos desde el teclado del EM-2000). Ésta es la función de rxVelo y txVelo. El valor ajustado utilizando el mando [ACCOMP/GROUP] o [BASS/BANK] se utilizará para todas las notas recibidas vía MIDI IN (RX) o enviadas a MIDI OUTput (TX) – pero solamente cuando el correspondiente filtro de velocidad esté ajustado en Off.

PartSwtc

El parámetro Part Switch de esta página de pantalla permite determinar qué ocurre al enmudecer una parte en la primera página de Tiempo real o del Mezclador del Arranger. PartSwtc permite especificar si una parte enmudecida debería o no formar parte de los mensajes MIDI enviados.

Int: Una parte enmudecida no puede seguir reproduciéndose a través del teclado del EM-2000 o del Arranger, pero sigue enviando mensajes MIDI a MIDI OUTput.

Int+Mid: Una parte enmudecida no puede seguir reproduciéndose a través del teclado del EM-2000 o del Arranger, y no sigue enviando mensajes MIDI.

Por tanto, si selecciona Int y enmudece una parte tiene el mismo efecto que si selecciona Local Off (consulte la página 68). Seleccione el método más adecuado para cada situación: la parte enmudecida puede guardarse en un programa de usuario, mientras que Local y Conmutador de parte solamente pueden guardarse en un grupo MIDI.

Soft Thru (On, Off)

Cuando selecciona On en Soft Thru, todas las notas recibidas en el canal NTA que sobrepasen los límites High y Low de NTA se transmiten de nuevo a MIDI OUTput. Utilice la función Soft Thru para pianos digitales u otros instrumentos de teclado sin función de división.

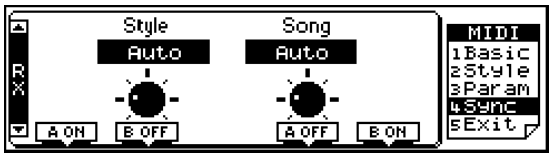
Si selecciona On en Soft Thru, el EM-2000 envía un mensaje Local (CC122) con el valor "0" al piano digital, de forma que el origen del sonido del piano ya no responde a las notas tocadas en su teclado. Teniendo en cuenta que el EM-2000 repite todas las notas que no se utilizan para disparar el Arranger, podrá escuchar lo que toque en el piano – excepto en la zona reservada para el Arranger.

Si selecciona de nuevo Off en Soft Thru, el EM-2000 envía un mensaje Local con un valor "127", activando de nuevo, por tanto, la función Local del piano.

10.8 MIDI Sync RX/TX

Style (Sync) RX, Song (Sync) RX

Página principal: [F3] (MIDI)→[SHIFT] + [F4] (Sync)
[PAGE]▲▼ (selecciona la página de RX)



Los parámetros Style Sync y Song Sync de las páginas de RX se utilizan para especificar si y como el Arranger o el Grabador deben estar sincronizados con los secuenciadores externos o con unidades de ritmo. Las opciones disponibles:

Internal: El Arranger o la Canción nunca empezarán/finalizarán ni seguirán el tempo del origen de clock MIDI externo (secuenciador, unidad de ritmo, etc.).

Auto: Mientras el Arranger o el Grabador no reciban comandos de Inicio/Detención MIDI y de clock, seguirá su propio tempo y se iniciará/detendrá siempre que pulse los botones [START/STOP] o [PLAY►/STOP■], o utilice un conmutador de pedal, etc., para iniciar/detener el Arranger o la reproducción de la canción.

MIDI: El Arranger o la Canción solamente pueden iniciarse o detenerse con los mensajes de tiempo real de MIDI (Start, Stop, Clock) provenientes de un origen de clock externo. Tenga en cuenta que no podrá iniciar el Arranger o la reproducción de la canción en el EM-2000 con este modo seleccionado.

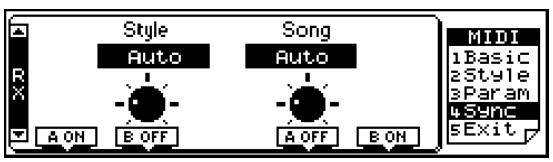
Remote: El Arranger o el Grabador esperan un mensaje de inicio para iniciar la reproducción a su propio tempo. Tan pronto como reciban un mensaje de detención, la reproducción se detendrá.

A On/Off, B On/Off

Utilice estos conmutadores para seleccionar el circuito MIDI para recibir o transmitir datos MIDI. Active también dicho circuito utilizando el parámetro MIDI Port (consulte la sección "Seleccionar el puerto MIDI" en la página 97 del Manual del Usuario). A Off/B Off evidentemente significa que el EM-2000 no envía ni recibe datos MIDI Sync.

Style (Sync) TX

Página principal: [F3] (MIDI)→[SHIFT] + [F4] (Sync)
[PAGE] ▲▼ (selecciona la página de TX)



El parámetro Style Sync de la página TX permite especificar si el EM-2000 debe o no enviar mensajes MIDI en tiempo real siempre que inicie el Arranger. El envío

de mensajes MIDI en tiempo real (start, stop, clock) tiene la ventaja de que puede sincronizar instrumentos externos u ordenadores con el EM-2000.

Start/Stop: Si selecciona esta opción, el EM-2000 solamente enviará mensajes de inicio o detención siempre que inicie (o detenga) la reproducción del Arranger. En este caso no se envían mensajes de Clock.

Clock: Esta opción significa que el Arranger envía mensajes de Inicio/Detención y de Clock (método de sincronización habitual).

No olvide seleccionar el circuito MIDI correcto que debe utilizar para enviar estos mensajes.

Song (Sync) TX

Hay varias opciones para enviar mensajes MIDI en tiempo real siempre que reproduzca una Canción utilizando el Grabador del EM-2000:

Start/Stop/Continue: Si selecciona esta opción, el Grabador del EM-2000 solamente envía mensajes de Inicio/Detención y continuos. Continuo, por cierto, es un mensaje utilizado para señalar que la reproducción no se inicia desde el principio de una canción.

Clock: Esta opción significa que el Grabador envía mensajes de Inicio/Detención y de Clock (método de sincronización habitual).

Puntero de posición de canción: En este caso, el Grabador envía todos los mensajes MIDI en tiempo real anteriores y los mensajes de puntero de posición de canción (PPC). Estos mensajes se utilizan para señalar la posición de reproducción actual, de forma que la unidad de ritmo esclava (sincronizada), el secuenciador, etc., saltan de forma automática a la posición correcta cuando reciben un mensaje de puntero de posición de canción.

Nota: Consulte el manual del secuenciador, etc., para ver si acepta mensajes de puntero de posición de canción.

10.9 Grupos MIDI

Los grupos MIDI son, de hecho, memorias de interpretación para los ajustes definidos en el modo MIDI. El EM-2000 dispone de ocho memorias de Grupo MIDI, que puede utilizar para cambiar la configuración MIDI. También puede guardar los Grupos MIDI en disco y cargarlos siempre que sea necesario. Consulte los detalles en la sección "Grupos MIDI" en la página 102 del Manual del Usuario.

11. Modo Disk

El modo Disk contiene funciones y parámetros relacionados con las acciones de salvar, cargar y borrar archivos, y de formatear nuevos disquetes o disquetes previamente utilizados con otros instrumentos o dispositivos. También le permite montar y desmontar dispositivos externos (disco duro, unidades Jaz, etc.) como también copiar los contenidos de un disquete a otro. De nuevo, le recordamos que la palabra "disk" se utiliza para todos los soportes de datos que el EM-2000 le permite utilizar.

11.1 Carga de Disk (cargar datos desde el disquete)

Cargar User Style/Copiar ROM Style

Página Principal: [F5] (Disquete)→[F1] (Cargar)
[PAGE]▲▼ (seleccione USR STL)

La primera página Load le permite cargar Estilos del Usuario desde el disquete, o copiar un ROM Style en la memoria RAM.

Origen (Int, Dsk): Source le permite seleccionar la memoria interna (ROM Styles) o un disquete (Dsk). Seleccione Int cuando desee copiar un ROM Style (por ejemplo, uno de los 128 estilos de fábrica o 16 estilos personalizados) en la memoria RAM. Seleccione Dsk para cargar un estilo desde el disco. Cuando seleccione Int, los nombres de los estilos en la ventana Music Style estarán precedidos por un número (A11~C28). Cuando seleccione Dsk, se visualiza sólo el nombre del estilo.

Device: Pulse este botón si la unidad no se puede seleccionar con el mando [DRUMS/PART]. Consulte los detalles en la página 10.

Select: Le permite situar el cursor en el estilo que desee cargar (o copiar).

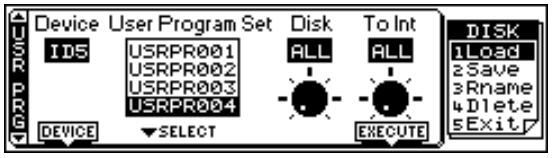
To D88: Este campo le informa que el estilo seleccionado se copiará en la memoria RAM del EM-2000.

Nota: Tenga en cuenta que, con esta acción, se borrarán los datos que actualmente se encuentran en D88.

Execute: Pulse Part Select [UPPER 1] (Execute) para confirmar los ajustes y cargar los datos.

Cargar User Program Set

Página Principal: [F5] (Disquete)→[F1] (Cargar)
[PAGE]▲▼ (seleccione USR STL)



Como su nombre indica, User Program Sets son grupos de 192 Programas de Usuario con la utilidad principal de archivar los ajustes internos. La carga de User Program Sets desde el disco puede ser selectiva, por ejemplo, puede cargar sólo un Programa de Usuario, o todos (los contenidos de los 192 Programas de Usuario)

Device: Pulse este botón para seleccionar la unidad que contiene los datos que desee cargar. Esto le lleva a la página Device (Consulte la página 10.)

Select: Le permite situar el cursor en el Grupo de Programas de Usuario que desee cargar.

Disk (1~192,All): Utilice este parámetro para seleccionar un Programa de Usuario específico desde User Program Set, que se encuentra en el disquete, o seleccione All para cargar todos los Programas de Usuario.

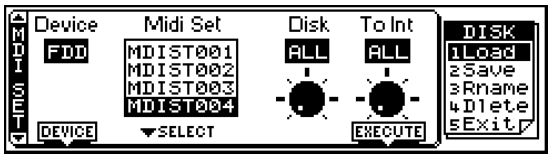
To Int (1~192,All): Este parámetro le permite especificar el número de Programas de Usuario donde se copiarán los datos seleccionados. Si selecciona All for Disk, All es la única opción aquí. Además, All no se puede seleccionar cuando haya seleccionado Programas de Usuario for Disk.

Nota: Si selecciona "All", no sólo cargará los datos de User Program Set en la memoria interna del EM-2000, sino también los ajustes de Disk Link. Éstos reemplazarán a los ajustes internos, por lo que deberá guardar los ajustes actuales de Disk Link antes de cargar un User Program Set completamente. Utilice "Save User Program Set", en la página 75, para hacerlo.

Execute: Pulse Part Select [UPPER 1] (Execute) para confirmar los ajustes y cargar los datos.

Cargar MIDI Set

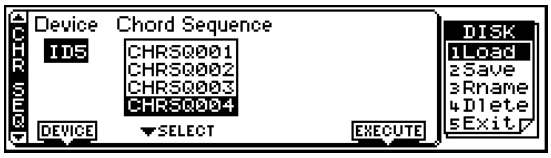
Página Principal: [F5] (Disquete)→[F1] (Cargar)
[PAGE]▲▼ (seleccione MIDI SET



La carga de MIDI Sets desde el disco puede ser selectiva, por ejemplo, puede cargar sólo un MIDI Set de un "MIDI Set-Set" (que consiste en ocho MIDI Sets). Consulte los detalles en la página 103 del Manual del Usuario. Si selecciona All for Disk, las memorias de los 8 MIDI Sets se sobrescribirán.

Cargar Chord Sequence

Página Principal: [F5] (Disquete)→[F1] (Cargar)
[PAGE] ▲▼(seleccione CHR SEQ)



Esta función le permite cargar una Secuencia de Acordes desde el disquete, con lo que se sobrescribe la Secuencia de Acordes en la memoria interna.

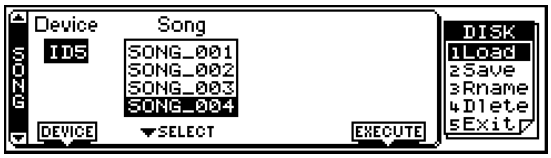
Device: Pulse este botón para seleccionar la unidad que contiene los datos que desee cargar. Esto le lleva a la página Device (Consulte la página 10.)

Select: Le permite situar el cursor en la Secuencia de Acordes que desee cargar.

Execute: Pulse Part Select [UPPER 1] (Execute) para confirmar los ajustes y cargar los datos.

Cargar Song

Página Principal: [F5] (Disquete)→[F1] (Cargar)
[PAGE]▲▼ (seleccione SONG)



Esta función le permite cargar una Canción desde el disquete, con lo que se sobrescribe la canción que actualmente se encuentra en la memoria RAM. Como se ha dicho anteriormente, la carga específica de una Canción no es necesaria, ya que el EM-2000 efectuará esta operación cada vez que inicie la reproducción de la Canción, y la detendrá después de tomar algunas medidas. Pero puede aprovechar esta función si desea controlarlo.

Device: Pulse este botón para seleccionar la unidad que contiene los datos que desee cargar. Esto le lleva a la página Device (Consulte la página 10.)

Select: Le permite situar el cursor en la Canción que desee cargar.

Execute: Pulse Part Select [UPPER 1] (Execute) para confirmar los ajustes y cargar los datos.

11.2 Disk Save (guardar datos en el disquete)

En este manual, y durante la descripción del EM-2000, se ha intentado diferenciar claramente entre guardar y escribir datos. El término escribir se utiliza sólo para describir acciones que provocan que ciertos ajustes se guarden en una memoria interna. En cambio, guardar se refiere al hecho de copiar ajustes de la memoria interna en el disquete.

Guardar User Style

Página Principal: [F2] (Disquete)→[F2] (Guardar)
[PAGE]▲▼ (seleccione USR STL)

Utilice esta función para guardar en disquete un Estilo del Usuario editado o acabado de programar. Debería hacerlo con bastante frecuencia. De hecho, hemos decidido incluir una función jump en las páginas de User Style, que le permita acceder a la página superior siempre que crea que debe guardar los datos del Estilo del Usuario. Esto explica la presencia del botón "➥User" aquí: le permite volver al modo de User Style sin dejar primero el modo de Disk, después seleccionando el modo de User Style, etc.

Device: Le permite seleccionar el disquete en el que desee guardar los datos. Si pulsa Part Select [M.DRUMS], irá a la página Device, donde puede seleccionar el dispositivo de almacenaje Consulte los detalles en la página 10.

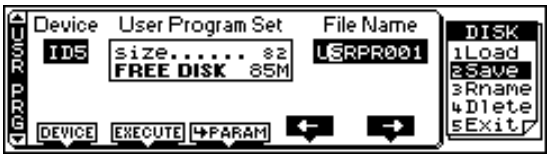
Execute: Pulse Part Select [M.BASS] para confirmar los ajustes y guardar los datos en disquete.

➥USRSTL: Pulse Part Select [LOWER1] para volver al modo de User Style.

File Name: Utilice Part Select [UPPER2] y [UPPER1] para situar el cursor, y [LOWER/NUMBER] o [UPPER/VARIATION] para especificar un carácter para la posición seleccionada. También puede utilizar el grupo de botones TONE/USER PROGRAM para introducir nombres (consulte la página 25 del Manual del Usuario).

Guardar User Program Set

Página Principal: [F5] (Disquete)→[F2] (Guardar)
[PAGE]▲▼ (seleccione USR PRG)



Esta función le permite guardar los 192 Programas de Usuario como un conjunto. El valor Size indica la capacidad requerida para guardar User Program Set en disquete, mientras que Free Disk informa acerca de la capacidad de disquete restante.

Device: Le permite seleccionar el disquete en el que desee guardar los datos. Si pulsa Part Select [M.DRUMS], irá a la página Device, donde puede seleccionar el dispositivo de almacenaje Consulte los detalles en la página 10.

➥PARAM: Pulse Part Select [LOWER1] para retroceder a la página Parameter, donde también podrá introducir un nombre para User Program Set. Si ha seleccionado esta página desde la página Param\Name\Set, (consulte la página 53 del Manual del Usuario), este botón le permitirá retroceder.

File Name: Consulte los detalles en la página 74.

Execute: Pulse Part Select [M.BASS] para confirmar los ajustes y guardar los datos en disquete.

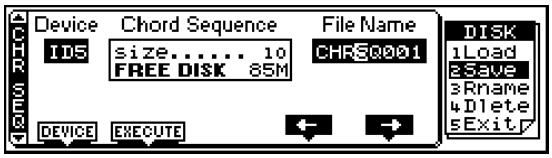
Guardar MIDI Set

Página Principal: [F5] (Disquete)→[F2] (Guardar)
[PAGE]▲▼ (seleccione MIDI Set)

Esta función le permite guardar los 8 MIDI Sets como un conjunto. El valor Size indica la capacidad requerida para guardar "MIDI Set-Set" en disquete, mientras que Free Disk informa acerca de la capacidad de disquete restante. Consulte también "Guardar MIDI Sets en disquete" en la página 102 del Manual del Usuario.

Guardar Chord Sequence

Página Principal: [F5] (Disquete)→[F2] (Guardar)
[PAGE]▲▼ (seleccione CHR SEQ)



Esta función le permite guardar la Secuencia de Acordes en la memoria interna del disquete. El valor Size indica la capacidad requerida para guardar Chord Sequence en disquete, mientras que Free Disk informa acerca de la capacidad de disquete restante.

File Name: Utilice Part Select [UPPER2] y [UPPER1] para situar el cursor, y [LOWER/NUMBER] o [UPPER/VARIATION] para especificar un carácter para la posición seleccionada. También puede utilizar el grupo de botones TONE/USER PROGRAM para introducir nombres (consulte la página 25 del Manual del Usuario).

Device: Le permite seleccionar el disquete en el que desee guardar los datos. Si pulsa Part Select [M.DRUMS], irá a la página Device, donde puede seleccionar el dispositivo de almacenaje Consulte los detalles en la página 10.

Execute: Pulse Part Select [M.BASS] para confirmar los ajustes y guardar los datos en disquete.

Guardar Song

Página Principal: [F5] (Disquete)→[F2] (Guardar)
[PAGE]▲▼ (seleccione SONG)

Esta página le permitirá guardar en disquete la Canción que se encuentra actualmente en la memoria RAM de Canción del EM-2000. Consulte los detalles en la página 58 del Manual del Usuario.

11.3 Renombrar

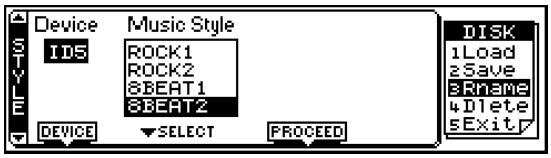
Las funciones Rename le permiten modificar el nombre de un archivo del disquete que ha insertado en la disquetera del EM-2000. Por favor, tenga en cuenta que no puede asignar el mismo nombre al archivo seleccionado y a otro del mismo disquete.

Si intenta asignar un nombre ya existente para otro archivo del mismo disquete, aparecerá un mensaje que le comunicará que es imposible:

Pulse Part Select [M.DRUMS] (REPLACE) para sobrescribir el otro archivo, o Part Select [UPPER2] (Exit) si desea asignar otro nombre al archivo seleccionado actualmente.

Renombrar Style

Página Principal: [F5] (Disquete)→[F3] (Rname)
[PAGE] ▲▼ (seleccione STYLE)



La primera página de Rename User Style se utiliza para seleccionar el disquete User Style que desee renombrar. Después de seleccionarla, pulse Part Select [UPPER2] (Proceed) para pasar a la segunda página.

Device: Le permite seleccionar el disquete que contiene el archivo que desea renombrar. Si pulsa Part Select [M.DRUMS], irá a la página Device, donde puede seleccionar el dispositivo de almacenaje Consulte los detalles en la página 10.

Style Name vs. File Name

El Nombre de Estilo es el nombre que el EM-2000 utiliza "internamente". No es el nombre "oficial" del Estilo en cuestión (es decir, no será el mismo nombre utilizado para identificar el archivo en el disquete). El Nombre de Estilo es, en realidad, otro parámetro User Style situado en la página de pantalla. El nombre que seleccione aquí (Nombre de Estilo) aparecerá en cualquier página de visualización con una ventana de nombre de Estilo.

¿Qué diferencia hay? El *Nombre de Archivo* es un parámetro de MS-DOS®, con lo cuál sólo podrá utilizar letras mayúsculas. Aunque en algunas situaciones podría ser difícil de leer. Dado que el *Nombre de Estilo* es parte de los parámetros de User Style, también puede incluir letras minúsculas. Por lo tanto, se aconseja que invierta algún tiempo en introducir los dos nombres.

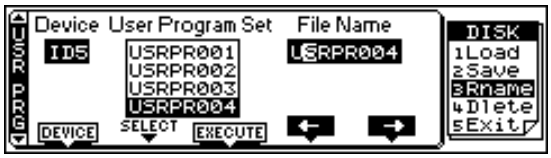
Nota: Aunque sea posible, tenga cuidado en asignar diferentes nombres a los parámetros Nombre de Estilo y al Nombre de Archivo, ya que podría causar confusión.

File Name: Consulte los detalles en la página 74.

Execute: Pulse Part Select [LOWER1] para guardar los nuevos nombres en el disquete.

Renombrar User Program Set, MIDI Set, Chord Sequence

Página Principal: [F5] (Disquete)→[F3] (Rname), [PAGE] ▲▼



Excepto por el hecho de que las siguientes funciones se aplican a diferentes tipos de archivos, éstas son idénticas, por lo que tendremos que tratar las tres. Asegúrese de seleccionar la página correcta utilizando los botones [PAGE] ▲▼: USR PRG (Grupos de Programas del Usuario), MDI SET (Grupo MIDI), o CHR SEQ (Secuencia de Acordes).

Utilice esta página para renombrar uno de estos tipos de archivo en el disquete.

Nota: También puede renombrar el Grupo de Programas del Usuario en el modo Parameter (consulte la página 53 del Manual del Usuario).

Device: Le permite seleccionar el disquete que contiene el archivo que desea renombrar. Si pulsa Part Select [M.DRUMS], irá a la página Device, donde puede seleccionar el dispositivo de almacenaje Consulte los detalles en la página 10.

Select: Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar el archivo que desea renombrar.

File Name: Utilice Part Select [UPPER2] y [UPPER1] para situar el cursor, y [LOWER/NUMBER] o [UPPER/VARIATION] para especificar un carácter para la posición seleccionada. También puede utilizar el grupo de botones TONE/USER PROGRAM para introducir nombres (consulte la página 25 del Manual del Usuario).

Execute: Pulse Part Select [LOWER1] para guardar el nombre nuevo en el disquete.

Renombrar Song

Página Principal: [F5] (Disquete)→[F3] (Rname), [PAGE]▲▼(Seleccione SONG)

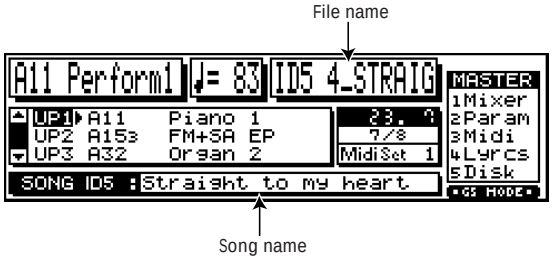
Las dos páginas siguientes le permiten asignar un nombre diferente a una Canción de un disquete.

Select: Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar la Canción que desea renombrar.

Device: Le permite seleccionar el disquete que contiene el archivo que desea renombrar. Si pulsa Part Select [M.DRUMS], irá a la página Device, donde puede seleccionar el dispositivo de almacenaje Consulte los detalles en la página 10.

Proceed: Después de seleccionar un archivo que desee renombrar, pulse Part Select [UPPER2] para pasar a la segunda página:

De nuevo, puede asignar dos nombres. Consulte los detalles acerca de las diferencias entre los dos nombres en la página 76. A diferencia del Nombre de Archivo del Estilo del Usuario, el Nombre de Archivo de una Canción no aparece en la pantalla:

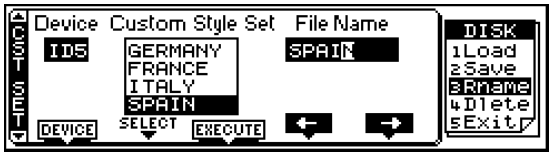


File Name: Utilice Part Select [UPPER2] y [UPPER1] para situar el cursor, y [LOWER/NUMBER] o [UPPER/VARIATION] para especificar un carácter para la posición seleccionada. También puede utilizar el grupo de botones TONE/USER PROGRAM para introducir nombres (consulte la página 25 del Manual del Usuario).

Execute: Pulse Part Select [LOWER1] para guardar el nombre nuevo en el disquete.

Renombrar Custom Style Set

Página Principal: [F5] (Disquete)→[F3] (Rname), [PAGE]▲▼(CST SET)



Utilice esta función para renombrar un Grupo de Estilos Personalizados en el disquete. Consulte la información de la página 7 acerca de los Grupos de Estilos Personalizados.

Device: Le permite seleccionar el disquete que contiene el archivo que desea renombrar. Si pulsa Part Select [M.DRUMS], irá a la página Device, donde puede seleccionar el dispositivo de almacenaje Consulte los detalles en la página 10.

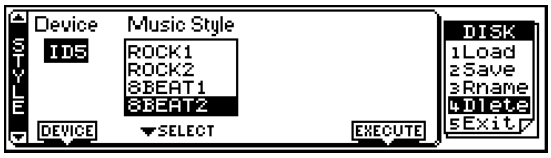
Select: Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar el archivo de la Canción que desea renombrar.

File Name: Utilice Part Select [UPPER2] y [UPPER1] para situar el cursor, y [LOWER/NUMBER] o [UPPER/VARIATION] para especificar un carácter para la posición seleccionada. También puede utilizar el grupo de botones TONE/USER PROGRAM para introducir nombres (consulte la página 25 del Manual del Usuario).

Execute: Pulse Part Select [LOWER1] para guardar el nombre nuevo en el disquete.

11.4 Eliminar

Página Principal: [F5] (Disquete)→[F4] (Dlete), [PAGE] ▲▼
Página Principal (Master): [F5] (Disk)→[F4] (Dlete), [PAGE] ▲▼



La función Delete le permite eliminar el archivo seleccionado. Tenga cuidado al seleccionar el tipo de archivo correcto utilizando [PAGE] ▲▼ y el archivo con [BASS/BANK] antes de pulsar Part Select [UPPER1] (Execute). Tenga en cuenta que el Programa del Usuario y los Grupos MIDI contienen 192 o 8 ajustes diferentes, con lo que es posible que pierda más de lo que, en principio, pretendía eliminar.

Tipo archivo	Significado
Style	Un Estilo de usuario
USR PRG	Grupo de programas de usuario (192 !)
MDI SET	Grupo MIDI "Set" (8 memorias de MIDI Set)
CHR SEQ	Un "Chord Sequence"
SONG	Una canción
SNG SET	Un grupo de canciones (Solamente los datos del grupo)
CST SET	Grupo de estilos personalizados (Solamente los datos del grupo)

Device: Le permite seleccionar el disquete que contiene el archivo que desea eliminar. Consulte los detalles en la página 10.

Execute: Pulse Part Select [UPPER1] para eliminar el archivo.

11.5 Grupos de Estilos Personalizados

En la página 19 del Manual del Usuario se muestra cómo seleccionar Estilos de Música con los bancos Personalizados (C11~C28). Los Grupos Personalizados proceden de los Grupos de Estilos del Usuario utilizados con G-800, RA-800 y G-600. Con dos grandes diferencias: existen 16 memorias de Estilos Personalizados, y (a diferencia de G-800 y RA-800) los contenidos de estas memorias sólo se pueden sobrescribir intencionadamente. Es decir, los Estilos de estas memorias no se eliminan al desactivar el EM-2000.

Progamar Grupos Personalizados

Aunque el disco Zip ya contiene algunos Grupos Personalizados, también puede programar otros nuevos. Los Grupos Personalizados sólo se pueden programar en el DISPOSITIVO ACTUAL. Asegúrese de seleccionarlo antes de intentar programar sus propios Grupos (consulte "Device" en la página 10). Como los Grupos de Canciones (vea a continuación), los Grupos Personalizados sólo contienen referencias a Estilos del mismo disco en lugar de datos. En otras palabras:

- Los Grupos Personalizados sólo pueden referirse a Estilos Musicales del mismo disco.
- Si elimina un Estilo Musical al cuál se refiere un Grupo Personalizado (consulte "(Lista de Discos) Eliminar", en la página 12 y "Eliminar", en la página 78), el Grupo ya no estará completo, lo que puede producir resultados inesperados cuando este Grupo Personalizado se transfiere a las memorias de Grupos Personalizados.

Nota: No olvide cargar el Grupo programado en las memorias de Estilos Personalizados del EM-2000 (vea a continuación). Si programa un Grupo Personalizado, los Estilos seleccionado no se copian automáticamente en estas memorias.

Página Principal: [F5] (Disquete)→[SHIFT] + [F1] (CstSt)

Kbytes Free: Le informa acerca de la capacidad de almacenamiento restante en el disco Zip.

Custom Set: Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar un Grupo Personalizado ya existente, que se puede editar asignando otros Estilos a una Posición dada (vea a continuación).

New: Pulse Part Select [M.DRUMS], (New) para crear un nuevo Grupo de Estilo. Se llamará temporalmente ***New***, pero puede cambiar el nombre en la segunda página.

Position (1~16): La Posición se refiere a la memoria en que se copiará el Estilo en cuestión cuando cargue el Grupo de Estilos Personalizados. (Posición 1=C11, Posición 2=C12, etc.). Utilice el mando [BASS/BANK] para seleccionar la posición deseada.

Disk Style (sólo Estilos del disco actual): Le permite asignar un Estilo de Usuario a la posición seleccionada actualmente. Utilice el mando [LOWER/NUMBER] para asignar un Estilo (disco) a la posición seleccionada.

Si no asigna Estilos a todas las Posiciones, las Memorias Personalizadas "después de" la última Posición asignada contiene el mismo Estilo que la última memoria asignada. Por ejemplo: Si asigna Estilos a las Posiciones 1~8 (es decir, las memorias C11~C18), las memorias de Estilos Personalizados C21~C28 contendrán el mismo Estilo que la memoria de Estilos Personalizados C18 al cargar este Grupo Personalizado.

Cancel: Pulse Part Select [UPPER2] para cancelar la programación o la edición del Grupo Personalizado.

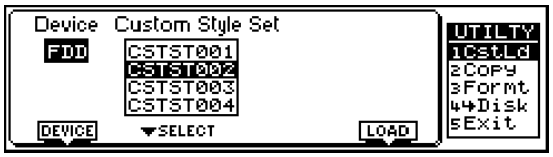
Save: Pulse Part Select [UPPER1] para pasar a la página Cst Set Save:

File Name: Consulte los detalles en la página 74.

Execute: Pulse Part Select [M.BASS] para guardar el Grupo Personalizado en el disco.

Cargar un Grupo Personalizado en las memorias Personalizadas

Página Principal: [F5] (Disquete)→[F3] (Utlty), →[F1](CstLd)



Después de programar su propio Grupo Personalizado, o de cambiar los contenidos de las memorias de Estilos Personalizados del EM-2000 (C11~C28), puede transferir el Grupo de Estilos Personalizados en estas memorias. Tenga en cuenta que estas memorias de Estilos Personalizados se pueden sobrescribir sólo como un grupo (es decir, 16 memorias).

Device: Pulse este botón para seleccionar la unidad que contiene los datos que desee cargar. Esto le lleva a la página Device (Consulte la página 10.)

Select: Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar el Grupo Personalizado que desea transferir a las memorias de Estilos Personalizados.

Load: Pulse Part Select [UPPER1] para cargar el Grupo de Estilos Personalizados. Deberá confirmar esta orden, ya que con esto sobrescribirá los Estilos que se encuentran actualmente en las memorias de Estilos Personalizados del EM-2000:

Pulse Part Select [M.BASS] para seguir adelante y cargar los nuevos Estilos, o Part Select [UPPER2] si ha cambiado de idea.

11.6 Grupo de Canciones

Los Grupos de Canciones consisten en referencias a las Canciones del mismo disco. Le permiten programar la secuencia de reproducción de un número programable de Canciones. Combinado con "Song Set Play" de la página 15, los Grupos de Canciones se pueden utilizar tanto para entretener a la audiencia mientras se toma un descanso, como para ayudarle mientras se actúa con soporte de Archivos MIDI Estándar. Consulte los detalles en la sección "Grupos de Canciones", en la página 14.

11.7 Funciones Copy

Copiar Canciones (copiar Archivos)

Página Principal: [F5] (Disquete)→[SHIFT] + [F3] (Utlty), →[F2](Copy)

Siempre que seleccione la función de copia, el EM-2000 le avisa de algo que ya sabe, pero que tiende a olvidarse:

Puede copiar Canciones desde Archivos MIDI Estándar disponibles comercialmente siempre y cuando *conserve una copia* (como copia de seguridad contra posibles errores del disco). Sin embargo, bajo ninguna circunstancia, debe dar copias de material protegido por copyright a sus amigos.

En esta página también aparece un mensaje importante, que le indica que la función Copiar Canciones precisa toda la memoria RAM disponible- también la memoria RAM de Estilos (D88).

Tenga en cuenta que seleccionando la función de Copiar Canciones (que no ha utilizado hasta ahora), elimina el Estilo del Usuario de la memoria interna. Guárdelo en el disco antes de proseguir (consulte la página 74).

Pulse Part Select [UPPER2] para proseguir:

Ahora deberá seleccionar la función de Copiar Canciones. Pulse [PAGE]▲▼ hasta que aparezca la siguiente página:

From: Pulse Part Select [M.DRUMS] para ir a la página Device, donde podrá seleccionar la unidad que contiene la Canción que desea copiar. También consulte la sección "Device", en la página 10.

Select: Utilice el mando [ACCOMP/GROUP] para seleccionar la Canción (en el disco) que desea copiar en otro disco. Si no encuentra la Canción que desea copiar, compruebe que ha insertado y seleccionado el disco correcto. Si desea seleccionar varias Canciones al mismo tiempo, vea también Mark.

All On: Pulse Part Select [UPPER2] para seleccionar todas las Canciones. Es útil para hacer copias de seguridad de todas las canciones de un disco.

To: Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para seleccionar la unidad en la que desea copiar la(s) Canción(es) seleccionada(s). Sólo podrá seleccionar unidades a las que pueda acceder el EM-2000 (en informática se conoce con el nombre de "unidades de disco montadas"). Utilice la función Scan, de la página Device (consulte la página 10), para "montar" la unidad deseada si es necesario.

Mark: Pulse Part Select [UPPER2] para "marcar" (seleccionar para copiar) el archivo indicado en este momento por el cursor. Puede marcar varios archivos.

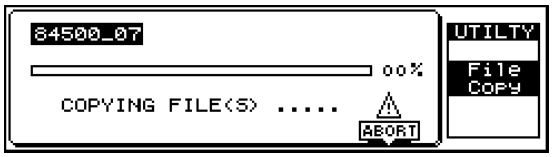
Execute: Pulse Part Select [LOWER1] para confirmar la selección y proseguir. Ahora, la pantalla aparece como se muestra a continuación:

Pulse Part Select [M.BASS] (YES) si está de acuerdo en sobrescribir cualquier Canción con el mismo nombre de archivo del disco de destinación. Pulse Part Select [LOWER2] (NO) si no desea copiar los archivos seleccionados en el disco de origen, cuyos nombres coinciden con el nombre de otros archivos ya existentes en el disco de destino (en este caso, sólo se copiarán los archivos con nombres "originales"). Pulse Part Select [UPPER1] (EXIT) para abortar la operación de copia.

Para utilizar las funciones de copia, consulte también los ejemplos de la sección "Funciones de copia" de la página 104 del Manual del Usuario.

Si está copiando desde un disquete o de SCSI a SCSI

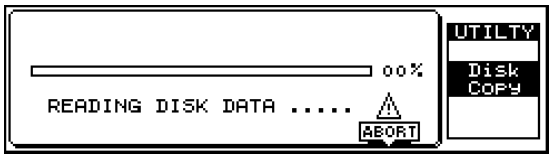
Si en la página anterior ha seleccionado Part Select [M.BASS] (YES) o [LOWER1] (NO), la pantalla aparecerá como se muestra a continuación:



Después aparecerá la siguiente pantalla, que le informa de que los archivos seleccionados ya se han copiado:

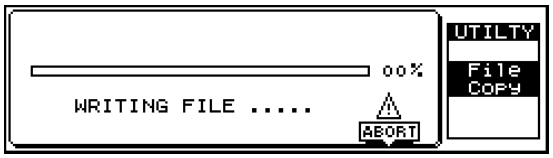
Si está copiando de un disquete a otro

También puede copiar canciones de un disquete a otro, lo que requiere insertar y expulsa los disquetes de origen y de destino varias veces. Si pulsa Part Select [M.BASS] (YES) o [LOWER1] (NO) en la página "Do all files with the same...", el EM-2000 empieza a copiar el archivo de Canciones seleccionado en su memoria interna. Pulse Part Select [UPPER1] (Abort) si decide no copiar la Canción.



Cuando ya se ha copiado la primera parte de los datos de la Canción (o completamente), la pantalla le pedirá que inserte el disquete en el que desee copiar la Canción (el disquete de destino):

Expulse el disquete de origen y pulse Part Select [LOWER1] después de insertar el disco. La pantalla aparece como se muestra a continuación, sólo para informarle de que todo funciona correctamente:



Si el EM-2000 no puede cargar todos los datos de la Canción la primera vez, le pedirá que inserte de nuevo el disquete de Origen (el disco que contiene la Canción que está copiando) en la unidad:

Siga las instrucciones en pantalla hasta que aparezca el siguiente mensaje para informarle de que el archivo se ha copiado con éxito:

Copiar otros tipos de archivo

También puede copiar otros tipos de archivo, de manera individual o como un conjunto (o incluso, todos):

- Estilos (STYLE),
- Grupos de Programas del Usuario (USR PRG),
- Grupos MIDI (MDI SET),
- Secuencias de Acordes (CHR SEQ),
- Grupos de Estilos Personalizados (CST SET),
- Grupos de Canciones (SNG SET).

El procedimiento es exactamente el mismo que para copiar Canciones, excepto en el hecho de que debe seleccionar el tipo de archivo deseado con los botones [PAGE]▲▼,. Consulte los detalles en las instrucciones anteriores.

Disk Copy

Página Principal: [F5] (Disquete)→[SHIFT] + [F3] (Utlty), →[F2](Copy), [PAGE]▲▼ (DISK)

La función de Copiar Discos es similar a la de Copiar Canciones. Sin embargo esta vez tendrá la oportunidad de copiar todo un disquete en otro. El aviso introductorio del copyright es el mismo que aparece al copiar Canciones (consulte la página 80)- y, de nuevo, la memoria RAM interna se borrará para funcionar como memoria del búfer.

Esta función no le permitirá realizar copias de un disquete a un SCSI, o de un SCSI a un SCSI. Utilice la opción *All On* de las páginas File Copy (consulte la página 80) para seleccionar todos los archivos del tipo seleccionado para copiar con dispositivos SCSI. Aunque también podría copiar con Zip, etc., disquetes de un PC compatible (utilizando, por ejemplo, la utilidad Iomega's Copy Machine ™), no podemos garantizar que toda la información requerida (Bases de Datos, etc.) se transfiera correctamente al disco de destino. Por consiguiente, es aconsejable utilizar las funciones File Copy. Es posible que tarde más tiempo, pero podrá poner todas las Canciones en un Zip de Canciones, todos los Estilos en un Zip de Estilos, etc.

A continuación se muestra la estructura de los datos en un disco EM-2000 (Zip, Jaz, etc.), (imagen capturada con Windows™ 95 Explorer):

Pulse Part Select [LOWER1] (Execute) para iniciar la función de Copiar Discos. Excepto por el hecho de se tarda más tiempo en copiar un disco entero que en copiar sólo una Canción, las operaciones son las mismas que para Copiar Canciones de un disquete a otro (consulte la página 81).

11.8 Format Device

Página Principal: [F5] (Disquete)→[SHIFT] + [F3] (Utlty), →[F3](Formt)

Esta función le permite formatear el disco en la unidad seleccionada. También es una buena idea formatear disquetes formateados para MS-DOS®, ya que se aumenta la velocidad de acceso al disco. El resto de discos se deben formatear para utilizarse con el EM-2000. Para esta finalidad, el EM-2000 le ofrece dos opciones para formatear (vea a continuación).

1. Utilice el mando [UPPER/VARIATION] para seleccionar la unidad que contiene el disco (Dispositivo) a formatear.

2. Pulse Part Select [M.DRUMS] (Proceed).

Formatear un disquete (FDD)

Si ha seleccionado FDD, aparecerá la siguiente pantalla:

3. Si está seguro de que no necesitará los datos del disco seleccionado, pulse Part Select [LOWER1] (Execute).

Nota: En esta página, la única forma de cancelar la operación sin formatear, es pulsando [F5] (Exit). Esto le llevará a la página Principal.

Formatear un dispositivo SCSI o un disco Zip (IDx)

Si ha seleccionado un dispositivo SCSI (Idx) en el paso (1), la pantalla aparecerá como se muestra a continuación:

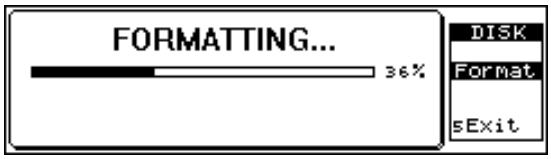
4. Pulse Part Select [M.DRUMS] (Quick Format).o Part Select [UPPER1] (Format).

Quick Format: Seleccione esta opción para discos preformateados de MS-DOS que debe preparar para utilizarlos con el EM-2000. Quick Format es bastante más rápido que Format

Format: Seleccione esta opción para discos que haya utilizado en otro dispositivo antes de utilizarlo con el EM-2000. Esta operación tarda mucho más tiempo que Quick Format, por lo tanto selecciónela sólo cuando el disco Zip, etc. funcione a una velocidad sensiblemente inferior o si no lo ha utilizado nunca con el EM-2000.

Nota: En esta página, la única forma de cancelar la operación sin formatear, es pulsando [F5] (Exit). Esto le llevará a la página Principal.

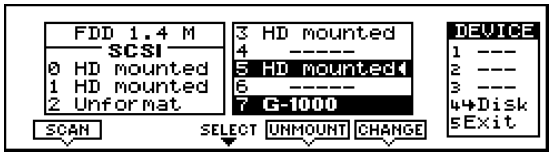
Durante la operación Format, aparecerá el siguiente mensaje:



Cuando el disco esté preparado para el uso, se visualizará brevemente una pantalla que le informará de que la operación Format se ha completado:

11.9 Device & Unmount

Página Principal: [F5] (Disquete)→[SHIFT] + [F4] (Dvice)
Master page: [F5] (Disk)→[SHIFT] + [F4] (Dvice)



La función Device le permite explorar el bus SCSI para unidades que ha activado después de activar el EM-2000. Sólo los dispositivos explorados se pueden seleccionar cuando tenga la posibilidad de hacerlo.

Utilice Unmount (Part Select [UPPER2]) si desea expulsar el disco Zip. No puede expulsar un disco Zip si no lo ha desmontado antes (el botón EJECT de la unidad no funcionará). Nunca fuerce el Zip al extraerlo, ni utilice la función de expulsión de emergencia (el famoso clip recomendado en los manuales del fabricante). Consulte los detalles acerca de Scan, Select, Change y Unmount en la sección "Device", en la página 10

11.10. Especificaciones

Estación de trabajo del Arranger del EM-2000

Teclado
61 teclas, velocidad sensible a la velocidad con Afertouch

Controladores
Controlador D Beam, palanca de Pitch Bend/de Modulación, dos Pads asignables, cinco mandos, conmutador MIDI A/B

Origen del sonido
De acuerdo con el Nivel 1 del Sistema MIDI General (GM) y GS.

Número de Tonos

1,161 + 43 Grupos de Percusión (incluyendo un Grupo Oriental)

Polifonía Máxima
64 voces

Partes Multitímbricas
32

Estilos Musicales
128 en la ROM (incluyendo Variaciones), 8 partes/pistas; 16 Estilos Musicales en Flash ROM (los contenidos dependen del país donde se distribuya el EM-2000)

Estilos del Usuario
111 (en disco Zip) accesibles directamente vía Disk Link, 441 Estilos en el disco Zip

Resolución de Estilos Musicales
120 pasos por nota negra

Programas del Usuario
192

Grupos MIDI
8

Secuenciador
16 pistas, funciones de edición

Efectos
Reverberaciones (8 tipos), Coros (8 tipos), Retardos (10 tipos), Parametric EQ, Insertar efectos (EFX, 89 tipos)

Disquetera
Grabar/reproducir en 2DD/2HD, SMF. Cargar/guardar datos para Estilos del Usuario, Grupos de Estilos Personalizados, Programas del Usuario, Grupos MIDI, Secuencias de Acordes

Unidad Zip
Cargar/Guardar, grabar/reproducir. Los mismos tipos que en los disquetes

Pantalla
156 x 48mm, pantalla LCD con retroiluminación

Conexiones
MIDI (In, Out, Thru), Entradas Stereo (R, L/Mono), Salidas Stereo (R, L/Mono), conmutador de pedal Sustain, Pedal jack, Conmutador de pedal jack, Controlador de pedal jack (FC-7), Phones, SCSI, AC in

Amplificación
Potencia de salida musical Stereo 20 + 20 W

Dimensiones
??? (W) x ??? (D) x ??? (H) mm

Peso
???kg (???lbs ??? oz.)

Accessorios
Disco Zip con 441 Estilos Musicales adicionales y 306 archivos MIDI Estándar, atril de metal, cable

Opciones

- Pedal MIDI Dinámico PK-5
- Controlador de pedal FC-7
- Disquetes MSA/MSD/MSE (Roland y terceros)
- Auriculares RH- 20/80/120
- Conmutador de pedal DP-2, Conmutador de pedal DP-6 (tipo de piano), Conmutador de pedal FS
- Pedal de Expresión EV-5. Pedal del Volumen/Expresión BOSS FV-300L
- Amplificador del teclado KC-100/300/500

Nota: Las especificaciones pueden estar sujetas a cambios sin previo aviso.

Nota: Iomega® es una marca comercial registrada. Zip™ y JAZ™ son marcas comerciales registradas de Iomega Corporation. El resto de marcas comerciales de este manual son propiedad de sus respectivas compañías.

Nota: D Beam está bajo licencia de Interactive Light, Inc.

12. Mensajes de pantalla

En algunas ocasiones, es posible encontrar algún mensaje que no entiende. Como referencia, aquí se muestran algunos mensajes que puede encontrarse en ciertos puntos.

Mensajes con relación a las funciones de Grabar o del Disco

El archivo MIDI Estándar contiene más de 17 pistas, que no son aceptables para Archivos MIDI Estándar. El grabador no puede reproducirlo.

El disquete que ha insertado en la unidad no contiene archivos de Canciones. Extráigalo e inserte un disquete que contenga archivos de Canciones del Grabador.

El disquete que ha insertado en la unidad no puede leerse o no permite guardar los datos. Extráigalo de la unidad e inserte otro.

Se visualiza si la memoria de Estilo de Usuario aún no contiene datos

Está tratando de utilizar una función del Disco y la unidad está vacía. Inserte un disquete en la unidad.

Se visualiza al pulsar [REC] después de seleccionar una pista que no contiene datos o si selecciona Erase (Borrar)

Está tratando de guardar datos o formatos en un disquete cuya ficha se encuentra en la posición PRO-TECCION de escritura y pulse Part Select [M.DRUMS] (Retry). Si no desea guardar datos en este disco, pulse Part Select [UPPER2] (Abort).

Se visualiza al pulsar [REC] después de seleccionar una pista que ya contiene datos o si selecciona Merge

Este mensaje significa lo mismo que el anterior. La diferencia está en que deberá pulsar Part Select [UPPER2] (Exit) para que desaparezca.

El disquete del que va a copiar datos no está protegido contra escritura. Extráigalo de la unidad y active la protección contra escritura.

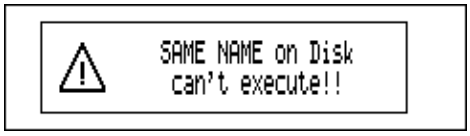
El disquete que ha insertado en la unidad no está formateado. Si desea hacerlo ahora, pulse Part Select [M.DRUMS] (Format). Si no quiere formatearlo, pulse Part Select [UPPER2].

El disquete que ha insertado en la unidad está formateado, ya que el EM-2000 no puede leer el formato. Pulse Part Select [UPPER2].(Exit), y extraiga el disco de la unidad. Si está seguro de que ya no necesita los datos contenidos en este disquete, formatéelo con la función Format (consulte la página 82)

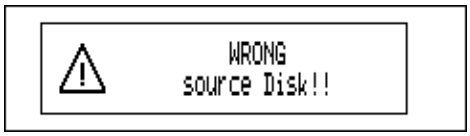
Está tratando de ejecutar una función del Disco mientras el Grabador está reproduciendo (o viceversa). No es una operación posible.

Se visualiza al al pulsar [START/STOP] o Grabadora [PLAY/STOP] para escuchar el patrón desde el modo de Estilo de Usuario.

Ambos mensajes significan que no puede guardar los datos en este disquete. El primer mensaje significa que no hay suficiente capacidad en el disquete para retener el archivo que va a guardar; el segundo le informa de que el número máximo de archivos aceptados por el sistema operativo del disco de MS-DOS® (y el EM-2000) será excedido si guarda el archivo actual en este disquete. En los dos casos, pulse Part Select [UPPER2].(Exit).



El nombre que ha asignado al archivo que va a guardar o renombrar ya existe en este disquete. Si es posible (primer mensaje de la pantalla), pulse Part Select [M. DRUMS].para sobrescribir el archivo con el mismo nombre, o Part Select [UPPER2]. (Exit) para asignar otro nombre al archivo actual. En el segundo caso, el mensaje desaparecerá en unos segundos.



El disquete que ha insertado en la unidad después de extraer el disquete de destino (durante la operación de copiar Canciones o Discos) no es el que ha insertado la primera vez. Inserte el disquete adecuado.

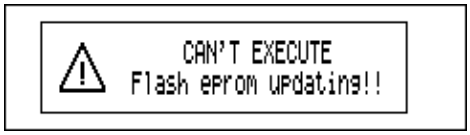
El disquete que ha insertado en la unidad después de extraer el disquete de origen (durante la operación de copiar Canciones o Discos) no es el que ha insertado en el primer mensaje Insert Destination Disk. Inserte el disquete adecuado.

Mensajes con relación a la función de Estilos del Usuario

El Estilo de Usuario que está tratando de cargar no es un MSA, MSD ni un MSE, y por tanto, no puede cargarse.

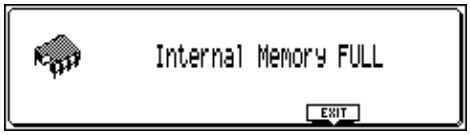
El Programa del Usuario que ha seleccionado no ha encontrado el Estilo de Usuario cuyo nombre aparece en la línea superior. Pulse Part Select [M.DRUMS] para intentar leer el disquete de nuevo, o Part Select [UPPER2] (Exit).

Está tratando de cargar un Estilo de Usuario en la memoria D88 (Estilo RAM) mientras se está utilizando en esta memoria. No es posible.

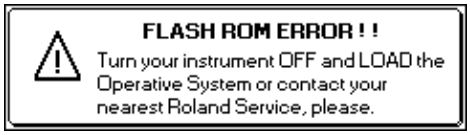


Está tratando de seleccionar un Estilo Musical mientras transfiere un Grupo de Estilos Personalizados en el EM-2000 (consulte la página 79). No es posible.

Mensajes Generales



La memoria interna está llena, de manera que no puede editar más Canciones o Estilos Musicales.



La nueva versión del sistema operativo no se ha cargado correctamente. Consulte con el distribuidor o un centro de servicio autorizado para cargar un nuevo sistema operativo en la memoria del EM-2000.

13. Tones, Grupos de percusión, Estilos musicales, EFX

13.1 Mapa de tones del EM-2000 (Bancos A & B)

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
PIANO						
A11	001	000	003	Piano 1	1	V-SW
A11$_1$		**008**	**003**	**Piano 1w**	**1**	**V-SW**
A11$_2$		016	003	European Pf	1	
A11$_3$		024	003	Piano + Str.	2	
A11$_4$		126	003	+Piano 2	1	
A11$_5$		127	003	+Acou Piano1	1	
A12	002	000	003	Piano 2	2	
A12$_1$		**008**	**003**	**Piano 2w**	**2**	
A12$_2$		016	003	Dance Piano	2	
A12$_3$		126	003	+Piano 2	1	
A12$_4$		127	003	+Acou Piano2	1	
A13	003	000	003	Piano 3	2	
A13$_1$		001	003	EG+Rhodes 1	2	
A13$_2$		002	003	EG+Rhodes 2	2	
A13$_3$		**008**	**003**	**Piano 3w**	**2**	
A13$_4$		126	003	+Piano 2	1	
A13$_5$		127	003	+Acou Piano3	1	
A14	**004**	**000**	**003**	**Honky-tonk**	**2**	
A14$_1$		008	003	Honky-tonk 2	2	
A14$_2$		126	003	+Honky-tonk	2	
A14$_3$		127	003	+Elec Piano1	1	
A15	**005**	**000**	**003**	**E.Piano 1**	**1**	**V-SW**
A15$_1$		008	003	St.Soft EP	2	
A15$_2$		009	003	Cho. E.Piano	2	
A15$_3$		010	003	SilentRhodes	2	
A15$_4$		016	003	FM+SA EP	2	
A15$_5$		017	003	Dist E.Piano	2	
A15$_6$		024	003	Wurly	2	
A15$_7$		025	003	Hard Rhodes	2	
A15$_8$		026	003	MellowRhodes	2	
A15$_9$		126	003	+Piano 1	1	
A15$_{10}$		127	003	+Elec Piano2	1	
A16	006	000	000	E.Piano 2	2	
A16$_1$		008	003	Detuned EP 2	2	
A16$_2$		**016**	**003**	**St.FM EP**	**2**	
A16$_3$		024	003	Hard FM EP	2	
A16$_4$		126	003	+Piano 2	1	
A16$_5$		127	003	+Elec Piano3	1	
A17	**007**	**000**	**003**	**Harpsichord**	**1**	
A17$_1$		001	003	Harpsichord2	2	
A17$_2$		008	003	Coupled Hps.	2	
A17$_3$		016	003	Harpsi.w	1	
A17$_4$		024	003	Harpsi.o	2	
A17$_5$		032	003	Synth Harpsi	2	
A17$_6$		126	003	+Piano 2	1	
A17$_7$		127	003	+Elec Piano4	1	
A18	008	000	003	Clav.	1	
A18$_1$		**008**	**003**	**Comp Clav.**	**1**	
A18$_2$		016	003	Reso Clav.	1	
A18$_3$		024	003	Clav.o	2	
A18$_4$		032	003	Analog Clav.	2	
A18$_5$		033	003	JP8 Clav. 1	1	
A18$_6$		035	003	JP8 Clav. 2	1	
A18$_7$		126	003	+E.Piano 1	1	
A18$_8$		127	003	+Honkytonk	2	
CHROMATIC PERCUSSION						
A21	009	000	003	Celesta	1	
A21$_1$		**001**	**003**	**Pop Celesta**	**2**	
A21$_2$		126	003	+Detuned EP1	2	
A21$_3$		127	003	+Elec Org 1	1	
A22	**010**	**000**	**003**	**Glockenspiel**	**1**	
A22$_1$		126	003	+E.Piano 2	1	
A22$_2$		127	003	+Elec Org 2	2	
A23	**011**	**000**	**003**	**Music Box**	**1**	
A23$_1$		126	003	+Steel Gt.	1	
A23$_2$		127	003	+Elec Org 3	1	
A24	012	000	003	Vibraphone	1	V-SW
A24$_1$		001	003	Pop Vibe.	2	
A24$_2$		**008**	**003**	**Vibraphone w**	**1**	**V-SW**
A24$_3$		009	003	Vibraphones	2	
A24$_4$		126	003	+Steel Gt.	1	
A24$_5$		127	003	+Elec Org 4	1	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
A25	013	000	003	Marimba	1	
A25$_1$		**008**	**003**	**Marimba w**	**1**	
A25$_2$		016	003	Barafon	1	
A25$_3$		017	003	Barafon 2	1	
A25$_4$		024	003	Log drum	1	
A25$_5$		126	003	+12-str.Gt	2	
A25$_6$		127	003	+Pipe Org 1	2	
A26	**014**	**000**	**003**	**Xylophone**	**1**	
A26$_1$		126	003	+Funk Gt.	1	
A26$_2$		127	003	+Pipe Org 2	2	
A27	**015**	**000**	**003**	**Tubular-bell**	**1**	
A27$_1$		008	003	Church Bell	1	
A27$_2$		009	003	Carillon	1	
A27$_3$		126	003	+Muted Gt.	1	
A27$_4$		127	003	+Pipe Org3	2	
A28	**016**	**000**	**003**	**Santur**	**1**	
A28$_1$		001	003	Santur 2	2	
A28$_2$		008	003	Cimbalom	2	
A28$_3$		016	003	Zither 1	1	
A28$_4$		017	003	Zither 2	2	
A28$_5$		024	003	Dulcimer	2	
A28$_6$		126	003	+Slap Bass 1	1	
A28$_7$		127	003	+Accordion	2	
ORGAN						
A31	**017**	**000**	**003**	**Organ 1**	**2**	
A31$_1$		001	003	Organ 101	2	
A31$_2$		008	003	Trem. Organ	2	
A31$_3$		009	003	Organ.o	2	
A31$_4$		016	003	60's Organ 1	1	
A31$_5$		017	003	60's Organ 2	1	
A31$_6$		018	003	60's Organ 3	1	
A31$_7$		019	003	Farf Organ	1	
A31$_8$		024	003	Cheese Organ	1	
A31$_9$		025	003	D-50 Organ	2	
A31$_{10}$		026	003	JUNO Organ	2	
A31$_{11}$		027	003	Hybrid Organ	2	
A31$_{12}$		028	003	VS Organ	2	
A31$_{13}$		029	003	Digi Church	2	
A31$_{14}$		032	003	70's E.Organ	2	
A31$_{15}$		033	003	Even Bar	2	
A31$_{16}$		040	003	Organ Bass	1	
A31$_{17}$		048	003	5th Organ	2	
A31$_{18}$		126	003	+Slap Bass 1	1	
A31$_{19}$		127	003	+Harpsi 1	1	
A32	018	000	003	Organ 2	2	
A32$_1$		**001**	**003**	**Jazz Organ**	**2**	
A32$_2$		002	003	E.Organ 16+2	2	
A32$_3$		008	003	Chorus Or.2	2	
A32$_4$		009	003	Octave Organ	2	
A32$_5$		032	003	Perc. Organ	2	
A32$_6$		126	003	+Slap Bass 1	1	
A32$_7$		127	003	+Harpsi 2	2	
A33	019	000	003	Organ 3	2	
A33$_1$		008	003	Rotary Org.	1	V-SW
A33$_2$		016	003	Rotary Org.S	1	
A33$_3$		**017**	**003**	**Rock Organ 1**	**2**	
A33$_4$		018	003	Rock Organ 2	2	
A33$_5$		024	003	Rotary Org.F	1	
A33$_6$		126	003	+Slap Bass 1	1	
A33$_7$		127	003	+Harpsi 3	1	
A34	020	000	003	Church Org.1	1	
A34$_1$		**008**	**003**	**Church Org.2**	**2**	
A34$_2$		016	003	Church Org.3	2	
A34$_3$		024	003	Organ Flute	1	
A34$_4$		032	003	Trem.Flute	2	
A34$_5$		033	003	Theater Org.	2	
A34$_6$		126	003	+Slap Bass 2	1	
A34$_7$		127	003	+Clavi 1	1	
A35	**021**	**000**	**003**	**Reed Organ**	**1**	
A35$_1$		008	003	Wind Organ	2	
A35$_2$		126	003	+Slap Bass 2	1	
A35$_3$		127	003	+Clavi 2	1	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
A36	**022**	**000**	**003**	**Accordion Fr.**	**1**	
A36$_1$		008	003	Accordion It	1	
A36$_2$		009	003	Dist. Accord	2	
A36$_3$		016	003	Cho. Accord	2	
A36$_4$		024	003	Hard Accord	2	
A36$_5$		025	003	Soft Accord	2	
A36$_6$		126	003	+Slap Bass 2	1	
A36$_7$		127	003	+Clavi 3	1	
A37	**023**	**000**	**003**	**Harmonica**	**1**	
A37$_1$		001	003	Harmonica 2	1	
A37$_2$		126	003	+Slap Bass 2	1	
A37$_3$		127	003	+Celesta 1	1	
A38	**024**	**000**	**003**	**Bandoneon**	**2**	
A38$_1$		008	003	Bandoneon 2	2	
A38$_2$		016	003	Bandoneon 3	2	
A38$_3$		126	003	+Fingered Bs	1	
A38$_4$		127	003	+Celesta 2	1	
GUITAR						
A41	**025**	**000**	**003**	**Nylon-str.Gt**	**2**	
A41$_1$		008	003	Ukulele	1	
A41$_2$		016	003	Nylon Gt.o	2	
A41$_3$		024	003	Velo Harmnix	1	V-SW
A41$_4$		032	003	Nylon Gt.2	1	V-SW
A41$_5$		040	003	Lequint Gt.	1	
A41$_6$		126	003	+Fingered Bs	1	
A41$_7$		127	003	+Syn Brass 1	2	
A42	**026**	**000**	**003**	**Steel-str.Gt**	**1**	
A42$_1$		008	003	12-str.Gt	2	
A42$_2$		009	003	Nylon+Steel	2	
A42$_3$		016	003	Mandolin	2	
A42$_4$		017	003	Mandolin 2	2	
A42$_5$		018	003	MandolinTrem	2	
A42$_6$		032	003	Steel Gt.2	1	
A42$_7$		126	003	+Picked Bass	1	
A42$_8$		127	003	+Syn Brass 2	2	
A43	**027**	**000**	**003**	**Jazz Gt.**	**1**	
A43$_1$		001	003	Mellow Gt.	2	
A43$_2$		008	003	Pedal Steel	1	
A43$_3$		126	003	+Picked Bass	1	
A43$_4$		127	003	+Syn Brass3	2	
A44	028	000	003	Clean Gt.	1	
A44$_1$		001	003	Clean Half	1	
A44$_2$		002	003	Open Hard 1	2	
A44$_3$		003	003	Open Hard 2	1	
A44$_4$		004	003	JC Clean Gt.	1	
A44$_5$		008	003	Chorus Gt.	2	
A44$_6$		**009**	**003**	**JC Chorus Gt**	**2**	
A44$_7$		016	003	TC FrontPick	1	
A44$_8$		017	003	TC Rear Pick	1	
A44$_9$		018	003	TC Clean ff	2	
A44$_{10}$		019	003	TC Clean 2 ^	2	
A44$_{11}$		126	003	+Fretless Bs	1	
A44$_{12}$		127	003	+Syn Brass4	2	
A45	**029**	**000**	**003**	**Muted Gt.**	**1**	
A45$_1$		001	003	Muted Dis.Gt	1	
A45$_2$		002	003	TC Muted Gt.	2	
A45$_3$		008	003	Funk Pop	1	
A45$_4$		016	003	Funk Gt.2	1	V-SW
A45$_5$		126	003	+Acoustic Bs	1	
A45$_6$		127	003	+Syn Bass 1	1	
A46	030	000	003	Overdrive Gt	2	
A46$_1$		001	003	Overdrive 2	2	
A46$_2$		**002**	**003**	**Overdrive 3**	**2**	
A46$_3$		003	003	More Drive	2	
A46$_4$		008	003	LP OverDrvGt	2	
A46$_5$		009	003	LP OverDrv ^	2	
A46$_6$		126	003	+Choir Aahs	1	
A46$_7$		127	003	+Syn Bass 2	2	
A47	**031**	**000**	**003**	**DistortionGt**	**2**	
A47$_1$		001	003	Dist. Gt2 ^	2	
A47$_2$		002	003	Dazed Guitar	2	
A47$_3$		003	003	Distortion ^	2	
A47$_4$		004	003	Dist.Fast ^	2	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
A475	(031)	008	003	Feedback Gt.	2	
A476		009	003	Feedback Gt2	2	
A477		016	003	Power Guitar	2	
A478		017	003	Power Gt.2	2	
A479		018	003	5th Dist.	2	
A4710		024	003	Rock Rhythm	2	
A4711		025	003	Rock Rhythm2	2	
A4712		126	003	+Choir Aahs	1	
A4713		127	003	+Syn Bass3	2	
A48	032	000	003	Gt.Harmonics	1	
A481		008	003	Gt. Feedback	1	
A482		**009**	**003**	**Gt.Feedback2**	**2**	
A483		016	003	Ac.Gt.Harmnx	1	
A484		024	003	E.Bass Harm.	1	
A485		126	003	+Choir Aahs	1	
A486		127	003	+Syn Bass4	1	
BASS						
A51	033	000	003	Acoustic Bs.	1	
A511		001	003	Rockabilly	2	
A512		**008**	**003**	**Wild A.Bass**	**2**	
A513		016	003	Bass + OHH	2	
A514		126	003	+Choir Aahs	1	
A515		127	003	+Fantasy	2	
A52	**034**	**000**	**003**	**Fingered Bs.**	**1**	
A521		001	003	Fingered Bs2	2	
A522		002	003	Jazz Bass	1	
A523		003	003	Jazz Bass 2	2	
A524		004	003	Rock Bass	2	
A525		008	003	ChorusJazzBs	2	
A526		016	003	F.Bass/Harm.	1	
A527		126	003	+SlowStrings	1	
A528		127	003	+Harmo Pan	2	
A53	**035**	**000**	**003**	**Picked Bass**	**1**	
A531		001	003	Picked Bass2	2	
A532		002	003	Picked Bass3	2	
A533		003	003	Picked Bass4	2	
A534		008	003	Muted PickBs	1	
A535		016	003	P.Bass/Harm.	1	
A536		126	003	+Strings	1	
A537		127	003	+Chorale	1	
A54	**036**	**000**	**003**	**Fretless Bs.**	**1**	
A541		001	003	Fretless Bs2	2	
A542		002	003	Fretless Bs3	2	
A543		003	003	Fretless Bs4	2	
A544		004	003	Syn Fretless	2	
A545		005	003	Mr.Smooth	2	
A546		008	003	Wood+FlessBs	2	
A547		126	003	+SynStrings3	2	
A548		127	003	+Glasses	2	
A55	037	000	003	Slap Bass 1	1	
A551		001	003	Slap Pop	1	
A552		008	003	Reso Slap	1	
A553		009	003	Unison Slap	2	
A554		126	003	+SynStrings3	2	
A555		127	003	+Soundtrack	2	
A56	**038**	**000**	**003**	**Slap Bass 2**	**2**	
A561		008	003	FM Slap	2	
A562		126	003	+Organ 1	1	
A563		127	003	+Atmosphere	2	
A57	**039**	**000**	**003**	**Synth Bass 1**	**2**	
A571		001	003	SynthBass101	1	
A572		002	003	CS Bass	2	
A573		003	003	JP-4 Bass	1	
A574		004	003	JP-8 Bass	2	
A575		005	003	P5 Bass	1	
A576		006	003	JPMG Bass	2	
A577		008	003	Acid Bass	1	
A578		009	003	TB303 Bass	1	
A579		010	003	Tekno Bass	2	
A5710		011	003	TB303 Bass 2	1	
A5711		012	003	Kicked TB303	2	
A5712		013	003	TB303 Saw Bs	1	
A5713		014	003	Rubber303 Bs	1	
A5714		015	003	Reso 303 Bs	1	
A5715		016	003	Reso SH Bass	1	
A5716		017	003	TB303 Sqr Bs	1	
A5717		018	003	TB303 DistBs	1	
A5718		024	003	Arpeggio Bs	1	
A5719		126	003	+Organ 1	1	
A5720		127	003	+Warm Bell	2	
A58	040	000	003	Synth Bass 2	2	
A581		**001**	**003**	**SynthBass201**	**2**	
A582		002	003	Modular Bass	2	
A583		003	003	Seq Bass	2	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
A584	(040)	004	003	MG Bass	1	
A585		005	003	MG Oct Bass1	2	
A586		006	003	MG Oct Bass2	2	
A587		007	003	MG Blip Bs ^	2	
A588		008	003	Beef FM Bass	2	
A589		009	003	Dly Bass	2	
A5810		010	003	X Wire Bass	2	
A5811		011	003	WireStr Bass	2	
A5812		012	003	Blip Bass ^	2	
A5813		013	003	RubberBass 1	2	
A5814		016	003	RubberBass 2	2	
A5815		017	003	SH101 Bass 1	1	
A5816		018	003	SH101 Bass 2	1	
A5817		019	003	Smooth Bass	2	
A5818		020	003	SH101 Bass 3	1	
A5819		021	003	Spike Bass	1	
A5820		022	003	House Bass ^	2	
A5821		023	003	KG Bass	2	
A5822		024	003	Sync Bass	2	
A5823		025	003	MG 5th Bass	2	
A5824		026	003	RND Bass	2	
A5825		027	003	WowMG Bass	2	
A5826		028	003	Bubble Bass	2	
A5827		126	003	+Organ 1	1	
A5828		127	003	+Funny Vox	1	
ORCHESTRA						
A61	041	000	003	Violin ^	2	
A611		**001**	**003**	**Violin Atk ^**	**2**	
A612		008	003	Slow Violin	1	
A613		126	003	+Organ 2	1	
A614		127	003	+Echo Bell	2	
A62	042	000	003	Viola ^	2	
A621		**001**	**003**	**Viola Atk. ^**	**2**	
A622		126	003	+Organ 1	1	
A623		127	003	+Ice Rain	2	
A63	043	000	003	Cello ^	2	
A631		**001**	**003**	**Cello Atk. ^**	**2**	
A632		126	003	+Organ 1	1	
A633		127	003	+Oboe 2001	2	
A64	**044**	**000**	**003**	**Contrabass**	**1**	
A641		126	003	+Organ 2	1	
A642		127	003	+Echo Pan	2	
A65	045	000	003	Tremolo Str	1	
A651		008	003	Slow Tremolo	1	
A652		**009**	**003**	**Suspense Str**	**2**	
A653		126	003	+Organ 2	1	
A654		127	003	+Doctor Solo	2	
A66	046	000	003	PizzicatoStr	1	
A661		001	003	Vcs&Cbs Pizz	2	
A662		002	003	Chamber Pizz	2	
A663		**003**	**003**	**St.Pizzicato**	**2**	
A664		008	003	Solo Pizz.	1	
A665		016	003	Solo Spic.	1	
A666		126	003	+Organ 2	1	
A667		127	003	+School Daze	1	
A67	**047**	**000**	**003**	**Harp**	**1**	
A671		016	003	Synth Harp	1	
A672		126	003	+Trumpet	1	
A673		127	003	+Bellsinger	1	
A68	**048**	**000**	**003**	**Timpani**	**1**	
A681		126	003	+Trumpet	1	
A682		127	003	+Square Wave	2	
ENSEMBLE						
A71	049	000	003	Strings ^	2	
A711		001	003	Bright Str ^	1	
A712		**002**	**003**	**ChamberStr ^**	**2**	
A713		003	003	Cello sect.	1	
A714		008	003	Orchestra	2	
A715		009	003	Orchestra 2	2	
A716		010	003	Tremolo Orch	2	
A717		011	003	Choir Str.	2	
A718		012	003	Strings+Horn	2	
A719		016	003	St. Strings	2	
A7110		024	003	Velo Strings	2	
A7111		032	003	Oct Strings1	2	
A7112		033	003	Oct Strings2	2	
A7113		126	003	+Trombone	1	
A7114		127	003	+Str Sect 1	1	
A72	050	000	003	Slow Strings	1	
A721		001	003	SlowStrings2	1	
A722		008	003	Legato Str.	2	
A723		009	003	Warm Strings	2	
A724		**010**	**003**	**St.Slow Str.**	**2**	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
A725	(050)	126	003	+Trombone	1	
A726		127	003	+Str Sect 2	1	
A73	**051**	**000**	**003**	**Syn.Strings1**	**2**	
A731		001	003	OB Strings	2	
A732		002	003	StackStrings	2	
A733		003	003	JP Strings	2	
A734		008	003	Syn.Strings3	2	
A735		009	003	Syn.Strings4	2	
A736		016	003	High Strings	2	
A737		017	003	Hybrid Str.	2	
A738		024	003	Tron Strings	2	
A739		025	003	Noiz Strings	2	
A7310		126	003	+Trombone	1	
A7311		127	003	+Str Sect3	1	
A74	**052**	**000**	**003**	**Syn.Strings2**	**2**	
A741		001	003	Syn.Strings5	2	
A742		002	003	JUNO Strings	2	
A743		008	003	Air Strings	2	
A744		126	003	+Trombone	1	
A745		127	003	+Pizzicato	1	
A75	053	000	003	Choir Aahs	1	
A751		008	003	St.ChoirAahs	2	
A752		009	003	Melted Choir	2	
A753		**010**	**003**	**Church Choir**	**2**	
A754		016	003	Choir Hahs	1	
A755		024	003	Chorus Lahs	1	
A756		032	003	Chorus Aahs	2	
A757		033	003	Male Aah+Str	2	
A758		126	003	+Trombone	1	
A759		127	003	+Violin 1	1	
A76	054	000	003	Voice Oohs	1	
A761		**008**	**003**	**Voice Dahs**	**1**	
A762		126	003	+Trombone	1	
A763		127	003	+Violin 2	1	
A77	055	000	003	SynVox.	1	
A771		008	003	Syn.Voice	2	
A772		**009**	**003**	**Silent Night**	**2**	
A773		016	003	VP330 Choir	1	
A774		017	003	Vinyl Choir	2	
A775		126	003	+Alto Sax	1	
A776		127	003	+Cello 1	1	
A78	**056**	**000**	**003**	**OrchestraHit**	**2**	
A781		008	003	Impact Hit	2	
A782		009	003	Philly Hit	2	
A783		010	003	Double Hit	2	
A784		011	003	Perc. Hit	1	
A785		012	003	Shock Wave	2	
A786		016	003	Lo Fi Rave	2	
A787		017	003	Techno Hit	1	
A788		018	003	Dist. Hit	1	
A789		019	003	Bam Hit	1	
A7810		020	003	Bit Hit	1	
A7811		021	003	Bim Hit	1	
A7812		022	003	Technorg Hit	1	
A7813		023	003	Rave Hit	2	
A7814		024	003	Strings Hit	2	
A7815		025	003	Stack Hit	2	
A7816		126	003	+Tenor Sax	1	
A7817		127	003	+Cello 2	1	
BRASS						
A81	057	000	003	Trumpet	1	
A811		001	003	Trumpet 2	1	
A812		002	003	Trumpet ^	1	
A813		008	003	Flugel Horn	1	
A814		016	003	4th Trumpets	2	
A815		**024**	**003**	**Bright Tp.**	**2**	
A816		025	003	Warm Tp.	2	
A817		032	003	Syn. Trumpet	1	
A818		126	003	+BaritoneSax	1	
A819		127	003	+Contrabass	1	
A82	058	000	003	Trombone	1	
A821		001	003	Trombone 2	1	
A822		**002**	**003**	**Twin bones**	**2**	
A823		008	003	Bs. Trombone	1	
A824		126	003	+Alto Sax	1	
A825		127	003	+Harp 1	1	
A83	059	000	003	Tuba	1	
A831		**001**	**003**	**Tuba 2**	**1**	
A832		126	003	+Brass 1	1	
A833		127	003	+Harp 2	1	
A84	**060**	**000**	**003**	**MutedTrumpet**	**1**	
A841		008	003	Muted Horns	1	
A842		126	003	+Brass 1	1	
A843		127	003	+Guitar 1	1	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
A85	061	000	003	French Horns	1	V-SW
A85$_1$		001	003	Fr.Horn 2	2	
A85$_2$		002	003	Horn + Orche	2	
A85$_3$		**003**	**003**	**Wide FreHrns**	**2**	
A85$_4$		008	003	F.Hrn Slow ^	1	
A85$_5$		009	003	Dual Horns	2	
A85$_6$		016	003	Synth Horn	2	
A85$_7$		024	003	F.Horn Rip	1	
A85$_8$		126	003	+Brass 2	2	
A85$_9$		127	003	+Guitar 2	1	
A86	062	000	003	Brass 1	2	
A86$_1$		**001**	**003**	**Brass ff**	**1**	
A86$_2$		002	003	Bones Sect.	1	
A86$_3$		008	003	Brass 2	2	
A86$_4$		009	003	Brass 3	2	
A86$_5$		010	003	Brass sfz	2	
A86$_6$		016	003	Brass Fall	1	
A86$_7$		017	003	Trumpet Fall	1	
A86$_8$		024	003	Octave Brass	2	
A86$_9$		025	003	Brass + Reed	2	
A86$_{10}$		126	003	+Brass 2	2	
A86$_{11}$		127	003	+Elec Gtr 1	1	
A87	063	000	003	Synth Brass1	2	
A87$_1$		001	003	Juno Brass	2	
A87$_2$		002	003	Stack Brass	2	
A87$_3$		003	003	SH-5 Brass	2	
A87$_4$		004	003	MKS Brass	2	
A87$_5$		**008**	**003**	**Pro Brass**	**2**	
A87$_6$		009	003	P5 Brass	2	
A87$_7$		016	003	Oct SynBrass	2	
A87$_8$		017	003	Hybrid Brass	2	
A87$_9$		126	003	+Brass 1	1	
A87$_{10}$		127	003	+Elec Gtr 2	1	
A88	064	000	003	Synth Brass2	2	
A88$_1$		001	003	Soft Brass	2	
A88$_2$		002	003	Warm Brass	2	
A88$_3$		008	003	SynBrass sfz	1	
A88$_4$		**009**	**003**	**OB Brass**	**2**	
A88$_5$		010	003	Reso Brass	2	
A88$_6$		016	003	Velo Brass 1	2	
A88$_7$		017	003	Transbrass	2	
A88$_8$		126	003	+Orchest.Hit	2	
A88$_9$		127	003	+Sitar	2	
REED						
B11	065	000	003	Soprano Sax	1	
B11$_1$		**008**	**003**	**Soprano Exp.**	**1**	**V-SW**
B11$_2$		127	003	+Acou Bass 1	1	
B12	066	000	003	Alto Sax	1	
B12$_1$		**008**	**003**	**AltoSax Exp.**	**1**	**V-SW**
B12$_2$		009	003	Grow Sax	1	
B12$_3$		016	003	AltoSax + Tp	2	
B12$_4$		127	003	+Acou Bass 2	1	
B13	067	000	003	Tenor Sax	2	
B13$_1$		001	003	Tenor Sax ^	2	
B13$_2$		008	003	BreathyTn. ^	1	
B13$_3$		**009**	**003**	**St.Tenor Sax**	**2**	
B13$_4$		127	003	+Elec Bass 1	1	
B14	**068**	**000**	**003**	**Baritone Sax**	**2**	
B14$_1$		001	003	Bari. Sax ^	2	
B14$_2$		127	003	+Elec Bass 2	1	
B15	069	000	003	Oboe	1	
B15$_1$		**008**	**003**	**Oboe Exp.**	**1**	**V-SW**
B15$_2$		016	003	Multi Reed	1	
B15$_3$		127	003	+Slap Bass 1	1	
B16	**070**	**000**	**003**	**English Horn**	**1**	
B16$_1$		127	003	+Slap Bass 2	1	
B17	**071**	**000**	**003**	**Bassoon**	**1**	
B17$_1$		127	003	+Fretless 1	1	
B18	**072**	**000**	**003**	**Clarinet**	**1**	
B18$_1$		008	003	Bs Clarinet	1	
B18$_2$		016	003	Multi Wind	1	
F18$_3$		127	003	+Fretless 2	1	
PIPE						
B21	**073**	**000**	**003**	**Piccolo**	**1**	
B21$_1$		001	003	Piccolo ^	1	
B21$_2$		008	003	Nay	2	
B21$_3$		009	003	Nay Tremolo	2	
B21$_4$		016	003	Di	2	
B21$_5$		127	003	+Flute 1	1	
B22	074	000	003	Flute	1	
B22$_1$		**001**	**003**	**Flute 2 ^**	**1**	
B22$_2$		002	003	Flute Exp.	1	V-SW
B22$_3$		003	003	Flt Traverso	2	
B22$_4$	(074)	008	003	Flute + Vln	2	
B22$_5$		016	003	Tron Flute	1	
B22$_6$		127	003	+Flute 2	1	
B23	**075**	**000**	**003**	**Recorder**	**1**	
B23$_1$		127	003	+Piccolo 1	1	
B24	**076**	**000**	**003**	**Pan Flute**	**2**	
B24$_1$		008	003	Kawala	2	
B24$_2$		016	003	Zampona	2	
B24$_3$		017	003	Zampona Atk	1	
B24$_4$		127	003	+Piccolo 2	2	
B25	**077**	**000**	**003**	**Bottle Blow**	**2**	
B25$_1$		127	003	+Recorder	1	
B26	**078**	**000**	**003**	**Shakuhachi**	**2**	
B26$_1$		001	003	Shakuhachi ^	2	
B26$_2$		127	003	+Pan Pipes	1	
B27	**079**	**000**	**003**	**Whistle**	**1**	
B27$_1$		001	003	Whistle 2	2	
B27$_2$		127	003	+Sax 1	1	
B28	**080**	**000**	**003**	**Ocarina**	**1**	
B28$_1$		127	003	+Sax 2	1	
SYNTH LEAD						
B31	081	000	003	Square Wave	2	
B31$_1$		001	003	MG Square	1	
B31$_2$		002	003	Hollow Mini	1	
B31$_3$		003	003	Mellow FM	2	
B31$_4$		**004**	**003**	**CC Solo**	**2**	
B31$_5$		005	003	Shmoog	2	
B31$_6$		006	003	LM Square	2	
B31$_7$		008	003	2600 Sine	1	
B31$_8$		009	003	Sine Lead	1	
B31$_9$		010	003	KG Lead	1	
B31$_{10}$		016	003	P5 Square	1	
B31$_{11}$		017	003	OB Square	1	
B31$_{12}$		018	003	JP-8 Square	1	
B31$_{13}$		024	003	Pulse Lead	2	
B31$_{14}$		025	003	JP8 PulseLd1	2	
B31$_{15}$		026	003	JP8 PulseLd2	1	
B31$_{16}$		027	003	MG Reso. Pls	1	
B31$_{17}$		127	003	+Sax 3	1	
B32	082	000	003	Saw Wave	2	
B32$_1$		001	003	OB2 Saw	1	
B32$_2$		002	003	Pulse Saw	2	
B32$_3$		003	003	Feline GR	2	
B32$_4$		004	003	Big Lead	2	
B32$_5$		**005**	**003**	**Velo Lead**	**2**	
B32$_6$		006	003	GR-300	2	
B32$_7$		007	003	LA Saw	1	
B32$_8$		008	003	Doctor Solo	2	
B32$_9$		009	003	Fat Saw Lead	2	
B32$_{10}$		011	003	D-50 Fat Saw	2	
B32$_{11}$		016	003	Waspy Synth	2	
B32$_{12}$		017	003	PM Lead	1	
B32$_{13}$		018	003	CS Saw Lead	1	
B32$_{14}$		024	003	MG Saw 1	1	
B32$_{15}$		025	003	MG Saw 2	1	
B32$_{16}$		026	003	OB Saw 1	1	
B32$_{17}$		027	003	OB Saw 2	1	
B32$_{18}$		028	003	D-50 Saw	1	
B32$_{19}$		029	003	SH-101 Saw	1	
B32$_{20}$		030	003	CS Saw	1	
B32$_{21}$		031	003	MG Saw Lead	1	
B32$_{22}$		032	003	OB Saw Lead	1	
B32$_{23}$		033	003	P5 Saw Lead	2	
B32$_{24}$		034	003	MG unison	2	
B32$_{25}$		035	003	Oct Saw Lead	2	
B32$_{26}$		040	003	SequenceSaw1	2	
B32$_{27}$		041	003	SequenceSaw2	1	
B32$_{28}$		042	003	Reso Saw	1	
B32$_{29}$		043	003	Cheese Saw 1	1	
B32$_{30}$		044	003	Cheese Saw 2	2	
B32$_{31}$		045	003	Rhythmic Saw	2	
B32$_{32}$		127	003	+Sax 4	1	
B33	083	000	003	Syn.Calliope	2	
B33$_1$		**001**	**003**	**Vent Synth**	**2**	
B33$_2$		002	003	Pure PanLead	2	
B33$_3$		127	003	+Clarinet 1	1	
B34	084	000	003	Chiffer Lead	2	
B34$_1$		**001**	**003**	**TB Lead**	**2**	
B34$_2$		008	003	Mad Lead	2	
B34$_3$		127	003	+Clarinet 2	1	
B35	085	000	003	Charang	2	
B35$_1$		008	003	Dist.Lead	2	
B35$_2$		009	003	Acid Guitar1	2	
B35$_3$		010	003	Acid Guitar2	2	
B35$_4$	**(085)**	**016**	**003**	**P5 Sync Lead**	**1**	
B35$_5$		017	003	Fat SyncLead	2	
B35$_6$		018	003	Rock Lead	2	
B35$_7$		019	003	5th DecaSync	2	
B35$_8$		020	003	Dirty Sync	1	
B35$_9$		024	003	Juno Sub Osc	1	
B35$_{10}$		127	003	+Oboe	1	
B36	**086**	**000**	**003**	**Solo Vox**	**2**	
B36$_1$		008	003	Vox Lead	2	
B36$_2$		009	003	LFO Vox	2	
B36$_3$		127	003	+Engl Horn	1	
B37	087	000	003	5th Saw Wave	2	
B37$_1$		**001**	**003**	**Big Fives**	**2**	
B37$_2$		002	003	5th Lead	2	
B37$_3$		003	003	5th Ana.Clav	2	
B37$_4$		008	003	4th Lead	2	
B37$_5$		127	003	+Bassoon	1	
B38	088	000	003	Bass & Lead	2	
B38$_1$		**001**	**003**	**Big & Raw**	**2**	
B38$_2$		002	003	Fat & Perky	2	
B38$_3$		003	003	Juno Rave	1	
B38$_4$		004	003	JP8 BsLead 1	1	
B38$_5$		005	003	JP8 BsLead 2	2	
B38$_6$		006	003	SH-5 Bs.Lead	2	
B38$_7$		127	003	+Harmonica	1	
SYNTH PAD						
B41	**089**	**000**	**003**	**Fantasia**	**2**	
B41$_1$		001	003	Fantasia 2	2	
B41$_2$		002	003	New Age Pad	2	
B41$_3$		003	003	Bell Heaven	2	
B41$_4$		127	003	+Trumpet 1	1	
B42	090	000	003	Warm Pad	1	
B42$_1$		**001**	**003**	**Thick Matrix**	**2**	
B42$_2$		002	003	Horn Pad	2	
B42$_3$		003	003	Rotary Strng	2	
B42$_4$		004	003	OB Soft Pad	2	
B42$_5$		008	003	Octave Pad	2	
B42$_6$		009	003	Stack Pad	2	
B42$_7$		127	003	+Trumpet 2	1	
B43	091	000	003	Polysynth	2	
B43$_1$		001	003	80's PolySyn	2	
B43$_2$		**002**	**003**	**Polysynth 2**	**2**	
B43$_3$		003	003	Poly King	2	
B43$_4$		008	003	Power Stack	2	
B43$_5$		009	003	Octave Stack	2	
B43$_6$		010	003	Reso Stack	1	
B43$_7$		011	003	Techno Stack	2	
B43$_8$		127	003	+Trombone 1	2	
B44	092	000	003	Space Voice	1	
B44$_1$		001	003	Heaven II	2	
B44$_2$		**002**	**003**	**SC Heaven**	**2**	
B44$_3$		008	003	Cosmic Voice	2	
B44$_4$		009	003	Auh Vox	1	
B44$_5$		011	003	AuhAuh	2	
B44$_6$		012	003	Vocorderman	2	
B44$_7$		127	003	+Trombone 2	2	
B45	093	000	003	Bowed Glass	2	
B45$_1$		001	003	SoftBellPad	2	
B45$_2$		**002**	**003**	**JP8 Sqr Pad**	**2**	
B45$_3$		003	003	7thBelPad	2	
B45$_4$		127	003	+Fr Horn 1	2	
B46	094	000	003	Metal Pad	2	
B46$_1$		001	003	Tine Pad	2	
B46$_2$		**002**	**003**	**Panner Pad**	**2**	
B46$_3$		127	003	+Fr Horn 2	2	
B47	095	000	003	Halo Pad	2	
B47$_1$		001	003	Vox Pad	2	
B47$_2$		002	003	Vox Sweep	2	
B47$_3$		**008**	**003**	**Horror Pad**	**2**	
B47$_4$		127	003	+Tuba	1	
B48	096	000	003	Sweep Pad	1	
B48$_1$		001	003	Polar Pad	1	
B48$_2$		008	003	Converge	1	
B48$_3$		**009**	**003**	**Shwimmer**	**2**	
B48$_4$		011	003	Celestial Pd	2	
B48$_5$		012	003	Bag Sweep	2	
B48$_6$		127	003	+Brs Sect 1	1	
SYNTH SFX						
B51	097	000	003	Ice Rain	2	
B51$_1$		001	003	Harmo Rain	2	
B51$_2$		002	003	African wood	2	
B51$_3$		003	003	Anklung Pad	2	
B51$_4$		004	003	Rattle Pad	2	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
B515	**(097)**	**008**	**003**	**Clavi Pad**	**2**	
B516		127	003	+Brs Sect 2	2	
B52	**098**	**000**	**003**	**Soundtrack**	**2**	
B521		001	003	Ancestral	2	
B522		002	003	Prologue	2	
B523		003	003	Prologue 2	2	
B524		004	003	Hols Strings	2	
B525		008	003	Rave	2	
B526		127	003	+Vibe 1	1	
B53	099	000	003	Crystal	2	
B531		001	003	Syn Mallet	1	
B532		002	003	Soft Crystal	2	
B533		**003**	**003**	**Round Glock**	**2**	
B534		004	003	Loud Glock	2	
B535		005	003	GlockenChime	2	
B536		006	003	Clear Bells	2	
B537		007	003	ChristmasBel	2	
B538		008	003	Vibra Bells	2	
B539		009	003	Digi Bells	2	
B5310		010	003	Music Bell	2	
B5311		011	003	Analog Bell	1	
B5312		016	003	Choral Bells	2	
B5313		017	003	Air Bells	2	
B5314		018	003	Bell Harp	2	
B5315		019	003	Gamelimba	2	
B5316		020	003	Juno Bell	2	
B5317		127	003	+Vibe 2	1	
B54	100	000	003	Atmosphere	2	
B541		001	003	Warm Atmos	2	
B542		002	003	Nylon Harp	2	
B543		**003**	**003**	**Harpvox**	**2**	
B544		004	003	HollowReleas	2	
B545		005	003	Nylon+Rhodes	2	
B546		006	003	Ambient Pad	2	
B547		007	003	Invisible	2	
B548		008	003	Pulsey Key	2	
B549		009	003	Noise Piano	2	
B5410		127	003	+Syn Mallet	1	
B55	101	000	003	Brightness	2	
B551		001	003	Shining Star	2	
B552		002	003	OB Stab	1	
B553		**008**	**003**	**Org Bell**	**2**	
B554		127	003	+Windbell	2	
B56	102	000	003	Goblin	2	
B561		**001**	**003**	**Goblinson**	**2**	
B562		002	003	50's Sci-Fi	2	
B563		003	003	Abduction	2	
B564		004	003	Auhbient	2	
B565		005	003	LFO Pad	2	
B566		006	003	Random Str	2	
B567		007	003	Random Pad	2	
B568		008	003	LowBirds Pad	2	
B569		009	003	Falling Down	2	
B5610		010	003	LFO RAVE	2	
B5611		011	003	LFO Horror	2	
B5612		012	003	LFO Techno	2	
B5613		013	003	Alternative	2	
B5614		014	003	UFO FX	2	
B5615		015	003	Gargle Man	1	
B5616		016	003	Sweep FX	1	
B5617		127	003	+Glock	1	
B57	**103**	**000**	**003**	**Echo Drops**	**1**	
B571		001	003	Echo Bell	2	
B572		002	003	Echo Pan	2	
B573		003	003	Echo Pan 2	2	
B574		004	003	Big Panner	2	
B575		005	003	Reso Panner	2	
B576		006	003	Water Piano	2	
B577		008	003	Pan Sequence	2	
B578		009	003	Aqua	2	
B579		127	003	+Tube Bell	1	
B58	104	000	003	Star Theme	2	
B581		**001**	**003**	**Star Theme 2**	**2**	
B582		008	003	Dream Pad	2	
B583		009	003	Silky Pad	2	
B584		016	003	New Century	1	
B585		017	003	7th Atmos.	2	
B586		018	003	Galaxy Way	2	
B587		127	003	+Xylophone	1	

ETHNIC MISC

B61	**105**	**000**	**003**	**Sitar**	**1**	
B611		001	003	Sitar 2	2	
B612		002	003	Detune Sitar	2	
B613		003	003	Sitar 3	2	
B614	(105)	008	003	Tambra	1	
B615		016	003	Tamboura	2	
B616		127	003	+Marimba	1	
B62	**106**	**000**	**003**	**Banjo**	**1**	
B621		001	003	Muted Banjo	1	
B622		008	003	Rabab	2	
B623		009	003	San Xian	2	
B624		016	003	Gopichant	2	
B625		024	003	Oud	2	
B626		028	003	Oud+Strings	2	
B627		032	003	Pi Pa	1	
B628		127	003	+Koto	1	
B63	**107**	**000**	**003**	**Shamisen**	**1**	
B631		001	003	Tsugaru	2	
B632		008	003	Syn Shamisen	2	
B633		127	003	+Sho	2	
B64	**108**	**000**	**003**	**Koto**	**2**	
B641		001	003	Gu Zheng	2	
B642		008	003	Taisho Koto	1	
B643		016	003	Kanoon	2	
B644		019	003	Kanoon+Choir	2	
B645		024	003	Oct Harp	1	
B646		127	003	+Shakuhachi	2	
B65	**109**	**000**	**003**	**Kalimba**	**1**	
B651		008	003	Sanza	2	
B652		127	003	+Whistle 1	2	
B66	**110**	**000**	**003**	**Bagpipe**	**1**	
B661		008	003	Didgeridoo	1	
B662		127	003	+Whistle 2	1	
B67	**111**	**000**	**003**	**Fiddle**	**1**	
B671		008	003	Er Hu	1	
B672		009	003	Gao Hu	1	
B673		127	003	+Bottleblow	2	
B68	**112**	**000**	**003**	**Shanai**	**1**	
B681		001	003	Shanai 2	1	V-SW
B682		008	003	Pungi	1	
B683		016	003	Hichiriki	2	
B684		024	003	Mizmar	1	
B685		032	003	Suona 1	1	
B686		033	003	Suona 2	1	
B687		127	003	+Breathpipe	1	

PERCUSSIVE

B71	113	000	003	Tinkle Bell	1	
B711		008	003	Bonang	1	
B712		009	003	Gender	1	
B713		010	003	Gamelan Gong	1	
B714		011	003	St.Gamelan	2	
B715		012	003	Jang Gu	2	
B716		016	003	RAMA Cymbal	1	
B717		127	003	+Timpani	1	
B72	**114**	**000**	**003**	**Agogo**	**1**	
B721		008	003	Atarigane	1	
B722		016	003	Tambourine	1	
B723		127	003	+Melodic Tom	1	
B73	**115**	**000**	**003**	**Steel Drums**	**1**	
B731		001	003	Island Mlt	2	
B732		127	003	+Deep Snare	1	
B74	116	000	003	Woodblock	1	
B741		008	003	Castanets	1	
B742		016	003	Angklung	1	
B743		017	003	Angkl Rhythm	2	
B744		024	003	Finger Snaps	1	
B745		**032**	**003**	**909 HandClap**		
B746		127	003	+Elec Perc 1	1	
B75	117	000	003	Taiko	1	
B751		001	003	Small Taiko	1	
B752		008	003	Concert BD	1	
B753		**016**	**003**	**Jungle BD**	**1**	
B754		017	003	Techno BD	1	
B755		018	003	Bounce	1	
B756		127	003	+Elec Perc 2	1	
B76	118	000	003	Melo. Tom 1	1	
B761		001	003	Real Tom	2	
B762		008	003	Melo. Tom 2	1	
B763		009	003	Rock Tom	2	
B764		016	003	Rash SD	1	
B765		**017**	**003**	**House SD**	**1**	
B766		018	003	Jungle SD	1	
B767		019	003	909 SD	1	
B768		127	003	+Taiko	1	
B77	119	000	003	Synth Drum	1	
B771		008	003	808 Tom	2	
B772		009	003	Elec Perc	1	
B773		**010**	**003**	**Sine Perc.**	**1**	
B774	(119)	011	003	606 Tom	1	
B775		012	003	909 Tom	1	
B776		127	003	+Taiko Rim	1	
B78	**120**	**000**	**003**	**Reverse Cym.**	**1**	
B781		001	003	Reverse Cym2	1	
B782		002	003	Reverse Cym3	1	
B783		008	003	Rev.Snare 1	1	
B784		009	003	Rev.Snare 2	1	
B785		016	003	Rev.Kick 1	1	
B786		017	003	Rev.ConBD	1	
B787		024	003	Rev.Tom 1	1	
B788		025	003	Rev.Tom 2	1	
B789		127	003	+Cymbal	1	

SFX

B81	121	000	003	Gt.FretNoise	1	
B811		001	003	Gt.Cut Noise	1	
B812		002	003	String Slap	1	
B813		003	003	Gt.CutNoise2	1	
B814		004	003	Dist.CutNoiz	1	
B815		005	003	Bass Slide	1	
B816		006	003	Pick Scrape	1	
B817		008	003	Gt. FX Menu	1	
B818		009	003	Bartok Pizz.	1	
B819		010	003	Guitar Slap	1	
B8110		**011**	**003**	**Chord Stroke**	**1**	
B8111		012	003	Biwa Stroke	1	
B8112		013	003	Biwa Tremolo	1	
B8113		127	003	+Castanets	1	
B82	122	000	003	Breath Noise	1	
B821		**001**	**003**	**Fl.Key Click**	**1**	
B822		127	003	+Triangle	1	
B83	123	000	003	Seashore	1	
B831		001	003	Rain	1	
B832		002	003	Thunder	1	
B833		003	003	Wind	1	
B834		004	003	Stream	2	
B835		005	003	Bubble	2	
B836		**006**	**003**	**Wind 2**	**1**	
B837		016	003	Pink Noise	1	
B838		017	003	White Noise	1	
B839		127	003	+Orche Hit	1	
B84	**124**	**000**	**003**	**Bird**	**2**	
B841		001	003	Dog	1	
B842		002	003	Horse-Gallop	1	
B843		003	003	Bird 2	1	
B844		004	003	Kitty	1	
B845		005	003	Growl	1	
B846		127	003	+Telephone	1	
B85	125	000	003	Telephone 1	1	
B851		001	003	Telephone 2	1	
B852		002	003	DoorCreaking	1	
B853		003	003	Door	1	
B854		004	003	Scratch	1	
B855		005	003	Wind Chimes	2	
B856		007	003	Scratch 2	1	
B857		**008**	**003**	**ScratchKey**	**2**	
B858		009	003	TapeRewind	1	
B859		010	003	Phono Noise	1	
B8510		011	003	MC-500 Beep	1	
B8511		127	003	+Bird Tweet	1	
B86	126	000	003	Helicopter	1	
B861		001	003	Car-Engine	1	
B862		002	003	Car-Stop	1	
B863		003	003	Car-Pass	1	
B864		004	003	Car-Crash	2	
B865		005	003	Siren	1	
B866		006	003	Train	1	
B867		007	003	Jetplane	2	
B868		**008**	**003**	**Starship**	**2**	
B869		009	003	Burst Noise	2	
B8610		010	003	Calculating	2	
B8611		011	003	Perc. Bang	2	
B8612		127	003	+OneNote Jam	1	
B87	127	000	003	Applause	2	
B871		001	003	Laughing	1	
B872		002	003	Screaming	1	
B873		003	003	Punch	1	
B874		004	003	Heart Beat	1	
B875		005	003	Footsteps	1	
B876		006	003	Applause 2	2	
B877		**007**	**003**	**Small Club**	**2**	
B878		008	003	ApplauseWave	2	
B879		016	003	Voice One	1	
B8710		017	003	Voice Two	1	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices Rem.
B87$_{11}$	(127)	018	003	Voice Three	1
B87$_{12}$		019	003	Voice Tah	1
B87$_{13}$		020	003	Voice Whey	1
B87$_{14}$		127	003	+Water Bell	2
B88 . . .	128 . . .	000 . . .	003 . . .	Gun Shot	1
B88$_{1}$		001	003	Machine Gun	1
B88$_{2}$		002	003	Lasergun	1
B88$_{3}$		003	003	Explosion	2
B88$_{4}$		**004**	**003**	**Eruption**	**1**
B88$_{5}$		005	003	Big Shot	2
B88$_{6}$		127	003	+Jungle Tune	2

- Names in **bold** refer to the default choice when a Tone is selected using the TONE/USER PROGRAM pad.
- Tones indicated with "^" are Legato Tones (different attack when you play legato).
- PC= MIDI Program Change number.
- Voices= number of polyphonic voices used for each note.
- GBN= Group/Bank/Number address (on the EM-2000's front panel).

13.2. Mapa de tonos del G-800 (Bancos C & D)

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
PIANO						
C11	001	000	002	'Piano 1	1	
C11$_1$		**008**	**002**	**'Piano 1w**	**1**	
C11$_2$		016	002	'Piano 1d	1	
C11$_3$		126	002	+Piano 2	1	
C11$_4$		127	002	+Acou Piano1	1	
C12	002	000	002	'Piano 2	1	
C12$_1$		**008**	**002**	**'Piano 2w**	**1**	
C12$_2$		126	002	+Piano 2	1	
C12$_3$		127	002	+Acou Piano2	1	
C13	003	000	002	'Piano3	1	
C13$_1$		**001**	**002**	**'EG+Rhodes 1**	**2**	
C13$_2$		002	002	'EG+Rhodes 2	2	
C13$_3$		008	002	'Piano 3w	1	
C13$_4$		126	002	+Piano 2	1	
C13$_5$		127	002	+Acou Piano3	1	
C14	004	000	002	'Honky-tonk	2	
C14$_1$		**008**	**002**	**'Old Upright**	**2**	
C14$_2$		126	002	+Honky-tonk	2	
C14$_3$		127	002	+Elec Piano1	1	
C15	005	000	002	'E.Piano 1	2	
C15$_1$		**008**	**002**	**'St.Soft EP**	**2**	
C15$_2$		009	002	'SA E.Piano	2	G-800
C15$_3$		016	002	'FM+SA EP	2	
C15$_4$		017	002	'Stiky Rhodes	2	G-800
C15$_5$		024	002	'60's EPiano	1	
C15$_6$		025	002	'Hard Rhodes	2	
C15$_7$		026	002	'MellwRhodes	2	
C15$_8$		027	002	'60'sE.Piano2	2	G-800
C15$_9$		126	002	+Piano 1	1	
C15$_{10}$		127	002	+Elec Piano2	1	
C16	006	000	002	'E.Piano 2	2	
C16$_1$		008	002	'Detuned EP2	2	
C16$_2$		**016**	**002**	**'St.FM EP**	**2**	
C16$_3$		024	002	'Hard FM EP	2	
C16$_4$		126	002	+Piano 2	1	
C16$_5$		127	002	+Elec Piano3	1	
C17	007	000	002	'Harpsichord	1	
C17$_1$		008	002	'Coupled Hps	2	
C17$_2$		**016**	**002**	**'Harpsi.w**	**1**	
C17$_3$		024	002	'Harpsi.o	2	
C17$_4$		126	002	+Piano 2	1	
C17$_5$		127	002	+Elec Piano4	1	
C18	**008**	**000**	**002**	**'Clav.**	**1**	
C18$_1$		126	002	+E.Piano 1	1	
C18$_2$		127	002	+Honkytonk	2	
CHROMATIC PERCUSSION						
C21	**009**	**000**	**002**	**'Celesta**	**1**	
C21$_1$		126	002	+Detuned EP1	2	
C21$_2$		127	002	+Elec Org 1	1	
C22	**010**	**000**	**002**	**'Glocknspiel**	**1**	
C22$_1$		126	002	+E.Piano 2	1	
C22$_2$		127	002	+Elec Org 2	2	
C23	**011**	**000**	**002**	**'Music Box**	**1**	
C23$_1$		126	002	+Steel Gt.	1	
C23$_2$		127	002	+Elec Org 3	1	
C24	012	000	002	'Vibraphone	1	
C24$_1$		**001**	**002**	**'Hard Vibe**	**2**	
C24$_2$		008	002	'Vib.w	1	
C24$_3$		126	002	+Steel Gt.	1	
C24$_4$		127	002	+Elec Org 4	1	
C25	013	000	002	'Marimba	1	
C25$_1$		**008**	**002**	**'Marimba w**	**1**	
C25$_2$		016	002	'Barafon	1	
C25$_3$		017	002	'Barafon 2	1	
C25$_4$		024	002	'Log drum	1	
C25$_5$		126	002	+12-str.Gt	2	
C25$_6$		127	002	+Pipe Org 1	2	
C26	**014**	**000**	**002**	**'Xylophone**	**1**	
C26$_1$		126	002	+Funk Gt.	1	
C26$_2$		127	002	+Pipe Org 2	2	
C27	**015**	**000**	**002**	**'Tubularbell**	**1**	
C27$_1$		008	002	'Church Bell	1	
C27$_2$		009	002	'Carillon	1	
C27$_3$		126	002	+Muted Gt.	1	
C27$_4$		127	002	+Pipe Org3	2	
C28	**016**	**000**	**002**	**'Santur**	**1**	
C28$_1$		001	002	'Santur 2	2	
C28$_2$		008	002	'Cimbalom	2	
C28$_3$		126	001	+Slap Bass 1	1	
C28$_4$		127	001	+Accordion	2	
ORGAN						
C31	017	000	002	'Organ 1	1	
C31$_1$		001	002	'Organ 101	2	
C31$_2$		008	002	'DetunedOr.1	2	
C31$_3$		009	002	'Organ 109	2	
C31$_4$		016	002	'60'sOrgan 1	1	
C31$_5$		017	002	'60'sOrgan 2	1	
C31$_6$		018	002	'60'sOrgan 3	1	
C31$_7$		024	002	'CheeseOrgan	1	
C31$_8$		**032**	**002**	**'Organ 4**	**1**	
C31$_9$		033	002	'Even Bar	2	
C31$_{10}$		040	002	'Organ Bass	1	
C31$_{11}$		048	002	'Organ Oct 1	2	G-800
C31$_{12}$		126	002	+Slap Bass 1	1	
C31$_{13}$		127	002	+Harpsi 1	1	
C32	**018**	**000**	**002**	**'Organ 2**	**1**	
C32$_1$		001	002	'Organ 201	2	
C32$_2$		008	002	'DetunedOr.2	2	
C32$_3$		032	002	'Organ 5	2	
C32$_4$		126	002	+Slap Bass 1	1	
C32$_5$		127	002	+Harpsi 2	2	
C33	019	000	002	'Organ 3	2	
C33$_1$		**008**	**002**	**'Rotary Org.**	**1**	**V-SW**
C33$_2$		016	002	'RotaryOrg.S	1	
C33$_3$		024	002	'RotaryOrg.F	1	
C33$_4$		126	002	+Slap Bass 1	1	
C33$_5$		127	002	+Harpsi 3	1	
C34	020	000	002	'ChurchOrg.1	1	
C34$_1$		008	002	'ChurchOrg.2	2	
C34$_2$		009	002	'Organ Oct 2	2	G-800
C34$_3$		**016**	**002**	**'ChurchOrg.3**	**2**	
C34$_4$		024	002	'Organ Flute	1	
C34$_5$		032	002	'Trem.Flute	2	
C34$_6$		126	002	+Slap Bass 2	1	
C34$_7$		127	002	+Clavi 1	1	
C35	**021**	**000**	**002**	**'Reed Organ**	**1**	
C35$_1$		126	002	+Slap Bass 2	1	
C35$_2$		127	002	+Clavi 2	1	
C36	**022**	**000**	**002**	**'AccordionFr**	**1**	
C36$_1$		008	002	'AccordionIt	2	
C36$_2$		016	002	'Detuned Acc	2	G-800
C36$_3$		024	002	'Accordion 1	2	G-800
C36$_4$		025	002	'Accordion 2	2	G-800
C36$_5$		126	002	+Slap Bass 2	1	
C36$_6$		127	002	+Clavi 3	1	
C37	**023**	**000**	**002**	**'Harmonica**	**1**	
C37$_1$		001	002	'Harmonica 2	2	
C37$_2$		126	002	+Slap Bass 2	1	
C37$_3$		127	002	+Celesta 1	1	
C38	**024**	**000**	**002**	**'Bandoneon**	**1**	
C38$_1$		008	002	'AccJuno-106	2	G-800
C38$_2$		016	002	'DetunedAcc2	2	G-800
C38$_3$		017	002	'It. Musette	1	NIF
C38$_4$		126	002	+Fingered Bs	1	
C38$_5$		127	002	+Celesta 2	1	
GUITAR						
C41	025	000	002	'Nylonstr.Gt	1	
C41$_1$		008	002	'Ukulele	1	
C41$_2$		**016**	**002**	**'Nylon Gt.o**	**2**	
C41$_3$		024	002	'VeloHarmnix	1	V-SW
C41$_4$		032	002	'Nylon Gt.2	1	
C41$_5$		040	002	'Lequint Gt.	1	
C41$_6$		126	002	+Fingered Bs	1	
C41$_7$		127	002	+Syn Brass 1	2	
C42	026	000	002	'Steelstr.Gt	1	
C42$_1$		**008**	**002**	**'12-str.Gt**	**2**	
C42$_2$	(026)	009	002	'Nylon+Steel	2	
C42$_3$		016	002	'Mandolin	2	
C42$_4$		017	002	'Mandolin 2	1	G-800
C42$_5$		018	002	'Mandolin Tr	1	G-800
C42$_6$		032	002	'Steel Gt.2	1	
C42$_7$		126	002	+Picked Bass	1	
C42$_8$		127	002	+Syn Brass 2	2	
C43	**027**	**000**	**002**	**'Jazz Gt.**	**1**	
C43$_1$		001	002	'Mellow Gt.	2	
C43$_2$		008	002	'Pedal Steel	1	
C43$_3$		126	002	+Picked Bass	1	
C43$_4$		127	002	+Syn Brass3	2	
C44	028	000	002	'Clean Gt.	1	
C44$_1$		001	002	'Clean Gt. 2	2	G-800
C44$_2$		002	002	'OpenHard Gt	2	G-800
C44$_3$		008	002	'Chorus Gt.	2	
C44$_4$		**009**	**002**	**'JC Strat Gt**	**2**	**G-800**
C44$_5$		126	002	+Fretless Bs	1	
C44$_6$		127	002	+Syn Brass4	2	
C45	029	000	002	'Muted Gt.	1	
C45$_1$		**001**	**002**	**'MutedDis.Gt**	**1**	
C45$_2$		002	002	'Muted Gt. 2	1	
C45$_3$		008	002	'Funk Pop	1	
C45$_4$		016	002	'Funk Gt.2	1	V-SW
C45$_5$		126	002	+Acoustic Bs	1	
C45$_6$		127	002	+Syn Bass 1	1	
C46	**030**	**000**	**002**	**'OverdriveGt**	**1**	
C46$_1$		126	002	+Choir Aahs	1	
C46$_2$		127	002	+Syn Bass 2	2	
C47	**031**	**000**	**002**	**'DistortionG**	**1**	
C47$_1$		001	002	'Dist. Gt2	2	
C47$_2$		002	002	'DazedGuitar	2	
C47$_3$		008	002	'FeedbackGt.	2	
C47$_4$		009	002	'FeedbackGt2	2	
C47$_5$		016	002	'PowerGuitar	2	
C47$_6$		017	002	'Power Gt.2	2	
C47$_7$		018	002	'5th Dist.	2	
C47$_8$		024	002	'Rock Rhythm	2	
C47$_9$		025	002	'RockRhythm2	2	
C47$_{10}$		126	002	+Choir Aahs	1	
C47$_{11}$		127	002	+Syn Bass3	2	
C48	032	000	002	'Gt.Harmonix	1	
C48$_1$		**008**	**002**	**'Gt.Feedback**	**1**	
C48$_2$		016	002	'Ac.Gt.Harm.	1	
C48$_3$		126	002	+Choir Aahs	1	
C48$_4$		127	002	+Syn Bass4	1	
BASS						
C51	**033**	**000**	**002**	**'AcousticBs.**	**2**	
C51$_1$		126	002	+Choir Aahs	1	
C51$_2$		127	002	+Fantasy	2	
C52	034	000	002	'FingeredBs.	1	
C52$_1$		**001**	**002**	**'FingeredBs2**	**2**	
C52$_2$		002	002	'Jazz Bass	1	
C52$_3$		126	002	+SlowStrings	1	
C52$_4$		127	002	+Harmo Pan	2	
C53	**035**	**000**	**002**	**'Picked Bass**	**1**	
C53$_1$		008	002	'MutePickBs.	1	
C53$_2$		126	002	+Strings	1	
C53$_3$		127	002	+Chorale	1	
C54	036	000	002	'FretlessBs.	1	
C54$_1$		001	002	'FretlessBs2	2	
C54$_2$		002	002	'FretlessBs3	2	
C54$_3$		**003**	**002**	**'FretlessBs4**	**2**	
C54$_4$		004	002	'SynFretless	2	
C54$_5$		005	002	'Mr.Smooth	2	
C54$_6$		126	002	+SynStrings3	2	
C54$_7$		127	002	+Glasses	2	
C55	**037**	**000**	**002**	**'Slap Bass 1**	**1**	
C55$_1$		008	002	'Reso Slap	1	
C55$_2$		126	002	+SynStrings3	2	
C55$_3$		127	002	+Soundtrack	2	
C56	**038**	**000**	**002**	**'Slap Bass 2**	**2**	
C56$_1$		126	002	+Organ 1	1	
C56$_2$		127	002	+Atmosphere	2	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
C57	**039**	**000**	**002**	**'SynthBass 1**	**2**	
C57$_1$		001	002	'Syn.Bass101	1	
C57$_2$		008	002	'Acid Bass	1	
C57$_3$		009	002	'TB303 Bass	1	
C57$_4$		010	002	'Tekno Bass	2	
C57$_5$		016	002	'Reso SHBass	1	
C57$_6$		126	002	+Organ 1	1	
C57$_7$		127	002	+Warm Bell	2	
C58	**040**	**000**	**002**	**'SynthBass 2**	**2**	
C58$_1$		001	002	'Syn.Bass201	2	
C58$_2$		002	002	'ModularBass	2	
C58$_3$		003	002	'Seq Bass	2	
C58$_4$		008	002	'Beef FMBass	2	
C58$_5$		009	002	'X Wire Bass	2	
C58$_6$		016	002	'Rubber Bass	2	
C58$_7$		017	002	'SH101Bass 1	1	
C58$_8$		018	002	'SH101Bass 2	1	
C58$_9$		019	002	'Smooth Bass	2	
C58$_{10}$		126	002	+Organ 1	1	
C58$_{11}$		127	002	+Funny Vox	1	

ORCHESTRA

C61	**041**	**000**	**002**	**'Violin**	**1**	
C61$_1$		008	002	'Slow Violin	1	
C61$_2$		016	002	'Folk Violin	1	NIF
C61$_3$		017	002	'FolkViolnVb	1	NIF
C61$_4$		126	002	+Organ 2	1	
C61$_5$		127	002	+Echo Bell	2	
C62	042	000	002	'Viola	1	
C62$_1$		126	002	+Organ 1	1	
C62$_2$		127	002	+Ice Rain	2	
C63	**043**	**000**	**002**	**'Cello**	**1**	
C63$_1$		126	002	+Organ 1	1	
C63$_2$		127	002	+Oboe 2001	2	
C64	**044**	**000**	**002**	**'Contrabass**	**1**	
C65	045	000	002	'Tremolo Str	1	
C65$_1$		008	002	'SlowTremolo	1	
C65$_2$		**009**	**002**	**'SuspenseStr**	**2**	
C65$_3$		126	002	+Organ 2	1	
C65$_4$		127	002	+Doctor Solo	2	
C66	**046**	**000**	**002**	**'Pizz. Str**	**1**	
C66$_1$		126	002	+Organ 2	1	
C66$_2$		127	002	+School Daze	1	
C67	**047**	**000**	**002**	**'Harp**	**1**	
C67$_1$		126	002	+Trumpet	1	
C67$_2$		127	002	+Bellsinger	1	
C68	**048**	**000**	**002**	**'Timpani**	**1**	
C68$_1$		126	002	+Trumpet	1	
C68$_2$		127	002	+Square Wave	2	

ENSEMBLE

C71	049	000	002	'Strings	1	
C71$_1$		001	002	'Strings 2	1	
C71$_2$		008	002	'Orchestra	2	
C71$_3$		009	002	'Orchestra 2	2	
C71$_4$		010	002	'TremoloOrch	2	
C71$_5$		011	002	'Choir Str.	2	
C71$_6$		016	002	'St.Strings	2	
C71$_7$		**024**	**002**	**'VeloStrings**	**2**	
C71$_8$		032	002	'Strings Oct	2	G-800
C71$_9$		126	002	+Trombone	1	
C71$_{10}$		127	002	+Str Sect 1	1	
C72	050	000	002	'SlowStrings	1	
C72$_1$		001	002	'Slow Str. 2	1	
C72$_2$		008	002	'Legato Str.	2	
C72$_3$		**009**	**002**	**'WarmStrings**	**2**	
C72$_4$		010	002	'St.SlowStr.	2	
C72$_5$		126	002	+Trombone	1	
C72$_6$		127	002	+Str Sect 2	1	
C73	**051**	**000**	**002**	**'SynStrings1**	**2**	
C73$_1$		001	002	'OB Strings	2	
C73$_2$		008	002	'SynStrings3	2	
C73$_3$		126	002	+Trombone	1	
C73$_4$		127	002	+Str Sect3	1	
C74	**052**	**000**	**002**	**'SynStrings2**	**2**	
C74$_1$		126	002	+Trombone	1	
C74$_2$		127	002	+Pizzicato	1	
C75	053	000	002	'Choir Aahs	1	
C75$_1$		008	002	'St.Choir	2	
C75$_2$		**009**	**002**	**'Mello Choir**	**2**	
C75$_3$		032	002	'ChoirAahs 2	1	
C75$_4$		126	002	+Trombone	1	
C75$_5$		127	002	+Violin 1	1	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
C76	**054**	**000**	**002**	**'Voice Oohs**	**1**	
C76$_1$		126	002	+Trombone	1	
C76$_2$		127	002	+Violin 2	1	
C77	055	000	002	'SynVox	1	
C77$_1$		**008**	**002**	**'Syn.Voice**	**2**	
C77$_2$		126	002	+Alto Sax	1	
C77$_3$		127	002	+Cello 1	1	
C78	**056**	**000**	**002**	**'Orch. Hit**	**2**	
C78$_1$		008	002	'Impact Hit	2	
C78$_2$		009	002	'Philly Hit	2	
C78$_3$		010	002	'Double Hit	2	
C78$_4$		016	002	'Lo Fi Rave	2	
C78$_5$		126	002	+Tenor Sax	1	
C78$_6$		127	002	+Cello 2	1	

BRASS

C81	057	000	002	'Trumpet	1	
C81$_1$		001	002	'Trumpet 2	1	
C81$_2$		008	002	'Flugel Horn	1	
C81$_3$		017	002	'FolkTrumpet	1	NIF
C81$_4$		018	002	'FolkTrumpVb	1	NIF
C81$_5$		024	002	'Bright Tp.	2	
C81$_6$		**025**	**002**	**'Warm Tp.**	**2**	
C81$_7$		126	002	+BaritoneSax	1	
C81$_8$		127	002	+Contrabass	1	
C82	**058**	**000**	**002**	**'Trombone**	**1**	
C82$_1$		001	002	'Trombone 2	2	
C82$_2$		126	002	+Alto Sax	1	
C82$_3$		127	002	+Harp 1	1	
C83	**059**	**000**	**002**	**'Tuba**	**1**	
C83$_1$		001	002	'Tuba 2	1	
C83$_2$		126	002	+Brass 1	1	
C83$_3$		127	002	+Harp 2	1	
C84	**060**	**000**	**002**	**'Muted Tp.**	**1**	
C84$_1$		126	002	+Brass 1	1	
C84$_2$		127	002	+Guitar 1	1	
C85	061	000	002	'FrenchHorns	1	V-SW
C85$_1$		**001**	**002**	**'Fr.Horn 2**	**2**	
C85$_2$		008	002	'Fr.HornSolo	1	
C85$_3$		016	002	'Horn Orch	2	
C85$_4$		126	002	+Brass 2	2	
C85$_5$		127	002	+Guitar 2	1	
C86	062	000	002	'Brass 1	1	
C86$_1$		**008**	**002**	**'Brass 2**	**2**	
C86$_2$		016	002	'Brass Fall	1	
C86$_3$		024	002	'Brass Oct	2	G-800
C86$_4$		126	002	+Brass 2	2	
C86$_5$		127	002	+Elec Gtr 1	1	
C87	**063**	**000**	**002**	**'SynthBrass1**	**2**	
C87$_1$		001	002	'Poly Brass	2	
C87$_2$		008	002	'Syn.Brass 3	2	
C87$_3$		009	002	'Quack Brass	2	
C87$_4$		016	002	'OctaveBrass	2	
C87$_5$		126	002	+Brass 1	1	
C87$_6$		127	002	+Elec Gtr 2	1	
C88	064	000	002	'Syn.Brass 2	2	
C88$_1$		001	002	'Soft Brass	2	
C88$_2$		**008**	**002**	**'Syn.Brass 4**	**1**	
C88$_3$		016	002	'VeloBrass 1	2	
C88$_4$		017	002	'VeloBrass 2	2	
C88$_5$		126	002	+Orchest.Hit	2	
C88$_6$		127	002	+Sitar	2	

REED

D11	**065**	**000**	**002**	**'Soprano Sax**	**1**	
D11$_1$		127	002	+Acou Bass 1	1	
D12	066	000	002	'Alto Sax	1	
D12$_1$		008	002	'Hyper Alto	1	V-SW
D12$_2$		**009**	**002**	**'Alto Sax 2**	**1**	V-SW G-800
D12$_3$		017	002	'Folk A.Sax	1	NIF
D12$_4$		018	002	'FolkA.SaxVb	1	NIF
D12$_5$		127	002	+Acou Bass 2	1	
D13	**067**	**000**	**002**	**'Tenor Sax**	**2**	
D13$_1$		001	002	'Tenor Sax 2	1	V-SW G-800
D13$_2$		008	002	'BreathyTnr.	1	
D13$_3$		127	002	+Elec Bass 1	1	
D14	**068**	**000**	**002**	**'BaritoneSax**	**1**	
D14$_1$		127	002	+Elec Bass 2	1	
D15	**069**	**000**	**002**	**'Oboe**	**1**	
D15$_1$		127	002	+Slap Bass 1	1	
D16	**070**	**000**	**002**	**'EnglishHorn**	**1**	
D16$_1$		127	002	+Slap Bass 2	1	
D17	**071**	**000**	**002**	**'Bassoon**	**1**	
D17$_1$		127	002	+Fretless 1	1	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
D18	**072**	**000**	**002**	**'Clarinet**	**1**	
D18$_1$		008	002	'Bs Clarinet	1	
D18$_2$		016	002	'Folk Clarin	1	NIF
D18$_3$		017	002	'FolkClarnVb	1	NIF
D18$_4$		127	002	+Fretless 2	1	

PIPE

D21	**073**	**000**	**002**	**'Piccolo**	**1**	
D21$_1$		008	002	'Nay	1	G-800
D21$_2$		009	002	'Nay Oct	2	G-800
D21$_3$		127	002	+Flute 1	1	
D22	**074**	**000**	**002**	**'Flute**	**1**	
D22$_1$		127	002	+Flute 2	1	
D23	**075**	**000**	**002**	**'Recorder**	**1**	
D23$_1$		127	002	+Piccolo 1	1	
D24	**076**	**000**	**002**	**'Pan Flute**	**2**	
D24$_1$		008	002	'Kawala	2	
D24$_2$		009	002	'Kawala 2	1	G-800
D24$_3$		010	002	'Kawala Oct	2	G-800
D24$_4$		127	002	+Piccolo 2	2	
D25	**077**	**000**	**002**	**'Bottle Blow**	**2**	
D25$_1$		127	002	+Recorder	1	
D26	**078**	**000**	**002**	**'Shakuhachi**	**2**	
D26$_1$		127	002	+Pan Pipes	1	
D27	**079**	**000**	**002**	**'Whistle**	**1**	
D27$_1$		127	002	+Sax 1	1	
D28	**080**	**000**	**002**	**'Ocarina**	**1**	
D28$_1$		127	002	+Sax 2	1	

SYNTH LEAD

D31	081	000	002	'Square Wave	2	
D31$_1$		001	002	'Square	1	
D31$_2$		002	002	'Hollow Mini	1	
D31$_3$		**003**	**002**	**'Mellow FM**	**2**	
D31$_4$		004	002	'CC Solo	2	
D31$_5$		005	002	'Shmoog	2	
D31$_6$		006	002	'LM Square	2	
D31$_7$		008	002	'Sine Wave	1	
D31$_8$		127	002	+Sax 3	1	
D32	082	000	002	'Saw Wave	2	
D32$_1$		001	002	'Saw	1	
D32$_2$		002	002	'Pulse Saw	2	
D32$_3$		003	002	'Feline GR	2	
D32$_4$		**004**	**002**	**'Big Lead**	**2**	
D32$_5$		005	002	'Velo Lead	2	
D32$_6$		006	002	'GR-300	2	
D32$_7$		007	002	'LA Saw	1	
D32$_8$		008	002	'Doctor Solo	2	
D32$_9$		016	002	'Waspy Synth	2	
D32$_{10}$		127	002	+Sax 4	1	
D33	083	000	002	'SynCalliope	2	
D33$_1$		001	002	'Vent Synth	2	
D33$_2$		**002**	**002**	**'PurePanLead**	**2**	
D33$_3$		127	002	+Clarinet 1	1	
D34	**084**	**000**	**002**	**'ChifferLead**	**2**	
D34$_1$		127	002	+Clarinet 2	1	
D35	085	000	002	'Charang	2	
D35$_1$		**008**	**002**	**'Dist.Lead**	**2**	
D35$_2$		127	002	+Oboe	1	
D36	**086**	**000**	**002**	**'Solo Vox**	**2**	
D36$_1$		127	002	+Engl Horn	1	
D37	087	000	002	'5th Saw	2	
D37$_1$		**001**	**002**	**'Big Fives**	**2**	
D37$_2$		127	002	+Bassoon	1	
D38	088	000	002	'Bass & Lead	2	
D38$_1$		**001**	**002**	**'Big & Raw**	**2**	
D38$_2$		002	002	'Fat & Perky	2	
D38$_3$		127	002	+Harmonica	1	

SYNTH PAD

D41	089	000	002	'Fantasia	2	
D41$_1$		**001**	**002**	**'Fantasia 2**	**2**	
D41$_2$		127	002	+Trumpet 1	1	
D42	090	000	002	'Warm Pad	1	
D42$_1$		**001**	**002**	**'Thick Pad**	**2**	
D42$_2$		002	002	'Horn Pad	2	
D42$_3$		003	002	'RotaryStrng	2	
D42$_4$		004	002	'Soft Pad	2	
D42$_5$		127	002	+Trumpet 2	1	
D43	091	000	002	'Polysynth	2	
D43$_1$		**001**	**002**	**'80'sPolySyn**	**2**	
D43$_2$		127	002	+Trombone 1	2	
D44	092	000	002	'Space Voice	1	
D44$_1$		**001**	**002**	**'Heaven II**	**2**	
D44$_2$		127	002	+Trombone 2	2	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
D45	**093**	**000**	**002**	**'Bowed Glass**	**2**	
D45$_1$		127	002	+Fr Horn 1	2	
D46	094	000	002	'Metal Pad	2	
D46$_1$		001	002	'Tine Pad	2	
D46$_2$		**002**	**002**	**'Panner Pad**	**2**	
D46$_3$		127	002	+Fr Horn 2	2	
D47	**095**	**000**	**002**	**'Halo Pad**	**2**	
D47$_1$		127	002	+Tuba	1	
D48	096	000	002	'Sweep Pad	1	
D48$_1$		001	002	'Polar Pad	1	
D48$_2$		008	002	'Converge	1	
D48$_3$		009	002	'Shwimmer	2	
D48$_4$		**010**	**002**	**'CelestialPd**	**2**	
D48$_5$		127	002	+Brs Sect 1	1	
SYNTH SFX						
D51	097	000	002	'Ice Rain	2	
D51$_1$		001	002	'Harmo Rain	2	
D51$_2$		002	002	'AfricanWood	2	
D51$_3$		**008**	**002**	**'Clavi Pad**	**2**	
D51$_4$		127	002	+Brs Sect 2	2	
D52	098	000	002	'Soundtrack	2	
D52$_1$		**001**	**002**	**'Ancestral**	**2**	
D52$_2$		002	002	'Prologue	2	
D52$_3$		008	002	'Rave	2	
D52$_4$		127	004	+Vibe 1	1	
D53	099	000	002	'Crystal	2	
D53$_1$		001	002	'Syn Mallet	1	
D53$_2$		002	002	'SoftCrystal	2	
D53$_3$	(099)	003	002	'Round Glock	2	
D53$_4$		**004**	**002**	**'Loud Glock**	**2**	
D53$_5$		005	002	'GlocknChime	2	
D53$_6$		006	002	'Clear Bells	2	
D53$_7$		007	002	'X'mas Bell	2	
D53$_8$		008	002	'Vibra Bells	2	
D53$_9$		009	002	'Digi Bells	2	
D53$_{10}$		016	002	'ChoralBells	2	
D53$_{11}$		017	002	'Air Bells	2	
D53$_{12}$		018	002	'Bell Harp	2	
D53$_{13}$		019	002	'Gamelimba	2	
D53$_{14}$		127	002	+Vibe 2	1	
D54	100	000	002	'Atmosphere	2	
D54$_1$		001	002	'Warm Atmos	2	
D54$_2$		002	002	'Nylon Harp	2	
D54$_3$		**003**	**002**	**'Harpvox**	**2**	
D54$_4$		004	002	'HollowRels.	2	
D54$_5$		005	002	'NylonRhodes	2	
D54$_6$		006	002	'Ambient Pad	2	
D54$_7$		127	002	+Syn Mallet	1	
D55	**101**	**000**	**002**	**'Brightness**	**2**	
D55$_1$		127	002	+Windbell	2	
D56	102	000	002	'Goblin	2	
D56$_1$		**001**	**002**	**'Goblinson**	**2**	
D56$_2$		002	002	'50's Sci-Fi	2	
D56$_3$		127	002	+Glock	1	
D57	103	000	002	'Echo Drops	1	
D57$_1$		001	002	'Echo Bell	2	
D57$_2$		002	002	'Echo Pan	2	
D57$_3$		003	002	'Echo Pan 2	2	
D57$_4$		**004**	**002**	**'Big Panner**	**2**	
D57$_5$		005	002	'Reso Panner	2	
D57$_6$		006	002	'Water Piano	2	
D57$_7$		127	002	+Tube Bell	1	
D58	**104**	**000**	**002**	**'Star Theme**	**2**	
D58$_1$		001	002	'StarTheme 2	2	
D58$_2$		127	002	+Xylophone	1	
ETHNIC MISC						
D61	105	000	002	'Sitar	1	
D61$_1$		**001**	**002**	**'Sitar 2**	**2**	
D61$_2$		002	002	'DetuneSitar	2	
D61$_3$		008	002	'Tambra	1	
D61$_4$		016	002	'Tamboura	2	
D61$_5$		127	002	+Marimba	1	
D62	**106**	**000**	**002**	**'Banjo**	**1**	
D62$_1$		001	002	'Muted Banjo	1	
D62$_2$		008	002	'Rabab	2	
D62$_3$		016	002	'Gopichant	2	
D62$_4$		024	002	'Oud	2	
D62$_5$		025	002	'Oud 2	1	G-800
D62$_6$		026	002	'Oud Tremolo	1	G-800
D62$_7$		027	002	'Oud VSwitch	2	V-SW G-800
D62$_8$		028	002	'Oud&Strings	2	V-SW G-800
D62$_9$		127	002	+Koto	1	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
D63	107	000	002	'Shamisen	1	
D63$_1$		**001**	**002**	**'Tsugaru**	**2**	
D63$_2$		127	002	+Sho	2	
D64	108	000	002	'Koto	1	
D64$_1$		**008**	**002**	**'Taisho Koto**	**1**	
D64$_2$		016	002	'Kanoon	2	
D64$_3$		017	002	'Kanoon 2	1	G-800
D64$_4$		018	002	'Kanoon Oct	2	G-800
D64$_5$		019	002	'Knoon&Choir	2	V-SW G-800
D64$_6$		127	002	+Shakuhachi	2	
D65	**109**	**000**	**002**	**'Kalimba**	**1**	
D65$_1$		127	002	+Whistle 1	2	
D66	**110**	**000**	**002**	**'Bagpipe**	**1**	
D66$_1$		008	002	'Mizmar	1	G-800
D66$_2$		009	002	'Mizmar Oct	2	G-800
D66$_3$		010	002	'Mizmar Dual	2	G-800
D66$_4$		127	002	+Whistle 2	1	
D67	111	000	002	'Fiddle	1	
D67$_1$		**008**	**002**	**'Rababa**	**1**	**G-800**
D67$_2$		127	002	+Bottleblow	2	
D68	112	000	002	'Shanai	1	
D68$_1$		**001**	**002**	**'Shanai 2**	**1**	**V-SW**
D68$_2$		008	002	'Pungi	1	
D68$_3$		016	002	'Hichiriki	2	
D68$_4$		127	002	+Breathpipe	1	
PERCUSSIVE						
D71	113	000	002	'Tinkle Bell	1	
D71$_1$		008	002	'Bonang	1	
D71$_2$		009	002	'Gender	1	
D71$_3$		010	002	'GamelanGong	1	
D71$_4$		011	002	'St.Gamelan	2	
D71$_5$		**016**	**002**	**'RAMA Cymbal**	**1**	
D71$_6$		127	002	+Timpani	1	
D72	**114**	**000**	**002**	**'Agogo**	**1**	
D72$_1$		008	002	'Atarigane	1	
D72$_2$		127	002	+Melodic Tom	1	
D73	**115**	**000**	**002**	**'Steel Drums**	**1**	
D73$_1$		127	002	+Deep Snare	1	
D74	**116**	**000**	**002**	**'Woodblock**	**1**	
D74$_1$		008	002	'Castanets	1	
D74$_2$		127	002	+Elec Perc 1	1	
D75	**117**	**000**	**002**	**'Taiko**	**1**	
D75$_1$		008	002	'Concert BD	1	
D75$_2$		127	002	+Elec Perc 2	1	
D76	118	000	002	'Melo. Tom 1	1	
D76$_1$		**001**	**002**	**'Real Tom**	**2**	
D76$_2$		008	002	'Melo. Tom 2	1	
D76$_3$		009	002	'Rock Tom	2	
D76$_4$		127	002	+Taiko	1	
D77	119	000	002	'Synth Drum	1	
D77$_1$		**008**	**002**	**'808 Tom**	**2**	
D77$_2$		009	002	'Elec Perc	1	
D77$_3$		127	002	+Taiko Rim	1	
D78	120	00	002	'Reverse Cym	1	
D78$_1$		**001**	**002**	**'ReverseCym2**	**1**	
D78$_2$		008	002	'Rev.Snare 1	1	
D78$_3$		009	002	'Rev.Snare 2	1	
D78$_4$		016	002	'Rev.Kick 1	1	
D78$_5$		017	002	'Rev.ConBD	1	
D78$_6$		024	002	'Rev.Tom 1	1	
D78$_7$		025	002	'Rev.Tom 2	1	
D78$_8$		127	002	+Cymbal	1	
SFX						
D81	121	000	002	'Gt.FretNoiz	1	
D81$_1$		001	002	'Gt.CutNoise	1	
D81$_2$		002	002	'String Slap	1	
D81$_3$		003	002	'Gt.CutNz. 2	1	
D81$_4$		004	002	'Dist.CutNz.	1	
D81$_5$		005	002	'Bass Slide	1	
D81$_6$		**006**	**002**	**'Pick Scrape**	**1**	
D81$_7$		127	002	+Castanets	1	
D82	**122**	**000**	**002**	**'BreathNoise**	**1**	
D82$_1$		001	002	'Fl.KeyClick	1	
D82$_2$		127	002	+Triangle	1	
D83	123	000	002	'Seashore	1	
D83$_1$		001	002	'Rain	1	
D83$_2$		002	002	'Thunder	1	
D83$_3$		003	002	'Wind	1	
D83$_4$		**004**	**002**	**'Stream**	**2**	
D83$_5$		005	002	'Bubble	2	
D83$_6$		127	002	+Orche Hit	1	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voices	Rem.
D84	**124**	**000**	**002**	**'Bird**	**2**	
D84$_1$		001	002	'Dog	1	
D84$_2$		002	002	'HorseGallop	1	
D84$_3$		003	002	'Bird 2	1	
D84$_4$		004	002	'Kitty	1	
D84$_5$		005	002	'Growl	1	
D84$_6$		127	002	+Telephone	1	
D85	**125**	**000**	**002**	**'Telephone 1**	**1**	
D85$_1$		001	002	'Telephone 2	1	
D85$_2$		002	002	'Creaking	1	
D85$_3$		003	002	'Door	1	
D85$_4$		004	002	'Scratch	1	
D85$_5$		005	002	'Wind Chimes	2	
D85$_6$		007	002	'Scratch 2	1	
D85$_7$		127	002	+Bird Tweet	1	
D86	126	000	002	'Helicopter	1	
D86$_1$		**001**	**002**	**'Car-Engine**	**1**	
D86$_2$		002	002	'Car-Stop	1	
D86$_3$		003	002	'Car-Pass	1	
D86$_4$		004	002	'Car-Crash	2	
D86$_5$		005	002	'Siren	1	
D86$_6$		006	002	'Train	1	
D86$_7$		007	002	'Jetplane	2	
D86$_8$		008	002	'Starship	2	
D86$_9$		009	002	'Burst Noise	2	
D86$_{10}$		127	002	+OneNote Jam	1	
D87	127	000	002	'Applause	2	
D87$_1$		001	002	'Laughing	1	
D87$_2$		002	002	'Screaming	1	
D87$_3$		003	002	'Punch	1	
D87$_4$		004	002	'Heart Beat	1	
D87$_5$		005	002	'Footsteps	1	
D87$_6$		**006**	**002**	**'Applause 2**	**2**	
D87$_7$		127	002	+Water Bell	2	
D88	**128**	**000**	**002**	**'Gun Shot**	**1**	
D88$_1$		001	002	'Machine Gun	1	
D88$_2$		002	002	'Lasergun	1	
D88$_3$		003	002	'Explosion	2	
D88$_4$		127	002	+Jungle Tune	2	

• NIF= New Italian Folk.

13.3 Mapa del SC-55 & Tones del CM-64 (Bancos E & F)

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice	Rem.
PIANO						
E11	001	000	001	"Piano 1	1	
E111		**008**	**001**	**"Piano 1w**	**1**	
E112		016	001	"Piano 1d	1	
E113		126	001	+Piano 2	1	
E114		127	001	+Acou Piano1	1	
E12	002	000	001	"Piano 2	1	
E121		**008**	**001**	**"Piano 2w**	**1**	
E122		126	001	+Piano 2	1	
E123		127	001	+Acou Piano2	1	
E13	003	000	001	"Piano 3	1	
E131		**008**	**001**	**"Piano 3w**	**1**	
E132		126	001	+Piano 2	1	
E133		127	001	+Acou Piano3	1	
E14	004	000	001	"Honky-tonk	2	
E141		**008**	**001**	**"HonkyTonk w**	**2**	
E142		126	001	+Honky-tonk	2	
E143		127	001	+Elec Piano1	1	
E15	005	000	001	"E.Piano 1	1	
E151		008	001	"Detuned EP1	2	
E152		**016**	**001**	**"E.Piano 1v**	**2**	
E153		024	001	"60s E.Piano	1	
E154		126	001	+Piano 1	1	
E155		127	001	+Elec Piano2	1	
E16	006	000	001	"E.Piano 2	1	
E161		008	001	"Detuned EP2	2	
E162		**016**	**001**	**"E.Piano 2v**	**2**	
E163		126	001	+Piano 2	1	
E164		127	001	+Elec Piano3	1	
E17	007	000	001	"Harpsichord	1	
E171		**008**	**001**	**"Coupled Hps**	**2**	
E172		016	001	"Harpsi.w	1	
E173		024	001	"Harpsi.o	2	
E174		126	001	+Piano 2	1	
E175		127	001	+Elec Piano4	1	
E18	**008**	**000**	**001**	**"Clav.**	**1**	
E181		126	001	+E.Piano 1	1	
E182		127	001	+Honkytonk	2	
CHROMATIC PERCUSSION						
E21	**009**	**000**	**001**	**"Celesta**	**1**	
E211		126	001	+Detuned EP1	2	
E212		127	001	+Elec Org 1	1	
E22	**010**	**000**	**001**	**"Glockenspl**	**1**	
E221		126	001	+E.Piano 2	1	
E222		127	001	+Elec Org 2	2	
E23	**011**	**000**	**001**	**"Music Box.**	**1**	
E231		126	001	+Steel Gt.	1	
E232		127	001	+Elec Org 3	1	
E24	012	000	001	"Vibraphone	1	
E241		**008**	**001**	**"Vib.w**	**1**	
E242		126	001	+Steel Gt.	1	
E243		127	001	+Elec Org 4	1	
E25	013	000	001	"Marimba	1	
E251		**008**	**001**	**"Marimba w**	**1**	
E252		126	001	+12-str.Gt	2	
E253		127	001	+Pipe Org 1	2	
E26	**014**	**000**	**001**	**"Xylophone**	**1**	
E261		126	001	+Funk Gt.	1	
E262		127	001	+Pipe Org 2	2	
E27	015	000	001	"Tubularbell.	1	
E271		**008**	**001**	**"Church Bell**	**1**	
E272		009	001	"Carillon	1	
E273		126	001	+Muted Gt.	1	
E274		127	001	+Pipe Org3	2	
E28	**016**	**000**	**001**	**"Santur.**	**1**	
E281		126	001	+Slap Bass 1	1	
E282		127	001	+Accordion	2	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice	Rem.
ORGAN						
E31	**017**	**000**	**001**	**"Organ 1**	**1**	
E311		008	001	"Detuned Or1	2	
E312		016	001	"60's Organ1	1	
E313		032	001	"Organ 4	2	
E314		126	001	+Slap Bass 1	1	
E315		127	001	+Harpsi 1	1	
E32	**018**	**000**	**001**	**"Organ 2**	**1**	
E321		008	001	"Detuned Or2	2	
E322		032	001	"Organ 5	2	
E323		126	001	+Slap Bass 1	1	
E324		127	001	+Harpsi 2	2	
E33	019	000	001	"Organ 3	2	
E331		126	001	+Slap Bass 1	1	
E332		127	001	+Harpsi 3	1	
E34	020	000	001	"Church Org1	1	
E341		**008**	**001**	**"Church Org2**	**2**	
E342		016	001	"Church Org3	2	
E343		126	001	+Slap Bass 2	1	
E344		127	001	+Clavi 1	1	
E35	**021**	**000**	**001**	**"Reed Organ**	**1**	
E351		126	001	+Slap Bass 2	1	
E352		127	001	+Clavi 2	1	
E36	**022**	**000**	**001**	**"Accordion F**	**2**	
E361		008	001	"Accordion I	2	
E362		126	001	+Slap Bass 2	1	
E363		127	001	+Clavi 3	1	
E37	**023**	**000**	**001**	**"Harmonica**	**1**	
E371		126	001	+Slap Bass 2	1	
E372		127	001	+Celesta 1	1	
E38	**024**	**000**	**001**	**"Bandoneon.**	**2**	
E381		126	001	+Fingered Bs	1	
E382		127	001	+Celesta 2	1	
GUITAR						
E41	025	000	001	"Nylon Gt.	1	
E411		008	001	"Ukulele	1	
E412		**016**	**001**	**"Nylon Gt.o**	**2**	
E413		032	001	"Nylon Gt.2	1	
E414		126	001	+Fingered Bs	1	
E415		127	001	+Syn Brass 1	2	
E42	026	000	001	"Steel Gt.	1	
E421		**008**	**001**	**"12-str.Gt**	**2**	
E422		016	001	"Mandolin	1	
E423		126	001	+Picked Bass	1	
E424		127	001	+Syn Brass 2	2	
E43	027	000	001	"Jazz Gt.	1	
E431		**008**	**001**	**"Hawaiian Gt**	**1**	
E432		126	001	+Picked Bass	1	
E433		127	001	+Syn Brass3	2	
E44	028	000	001	"Clean Gt.	1	
E441		**008**	**001**	**"Chorus Gt.**	**2**	
E442		126	001	+Fretless Bs	1	
E443		127	001	+Syn Brass4	2	
E45	029	000	001	"Muted Gt.	1	
E451		008	001	"Funk Gt.	1	
E452		**016**	**001**	**"Funk Gt.2**	**1**	**V-SW**
E453		126	001	+Acoustic Bs	1	
E454		127	001	+Syn Bass 1	1	
E46	**030**	**000**	**001**	**"OverdriveGt**	**1**	
E461		126	001	+Choir Aahs	1	
E462		127	001	+Syn Bass 2	2	
E47	**031**	**000**	**001**	**"Dist.Gt.**	**1**	
E471		008	001	"Feedback Gt	2	
E472		126	001	+Choir Aahs	1	
E473		127	001	+Syn Bass3	2	
E48	**032**	**000**	**001**	**"Gt.Harmonix**	**1**	
E481		008	001	"Gt.Feedback	1	
E482		126	001	+Choir Aahs	1	
E483		127	001	+Syn Bass4	1	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice	Rem.
BASS						
E51	**033**	**000**	**001**	**"Acoustic Bs**	**1**	
E511		126	001	+Choir Aahs	1	
E512		127	001	+Fantasy	2	
E52	**034**	**000**	**001**	**"Fingered Bs**	**1**	
E521		126	001	+SlowStrings	1	
E522		127	001	+Harmo Pan	2	
E53	**035**	**000**	**001**	**"Picked Bass**	**1**	
E531		126	001	+Strings	1	
E532		127	001	+Chorale	1	
E54	**036**	**000**	**001**	**"Fretless Bs.**	**1**	
E541		126	001	+SynStrings3	2	
E542		127	001	+Glasses	2	
E55	**037**	**000**	**001**	**"Slap Bass 1**	**1**	
E551		126	001	+SynStrings3	2	
E552		127	001	+Soundtrack	2	
E56	**038**	**000**	**001**	**"Slap Bass 2**	**1**	
E561		126	001	+Organ 1	1	
E562		127	001	+Atmosphere	2	
E57	039	000	001	"Syn.Bass 1	1	
E571		**001**	**001**	**"Syn.Bass101**	**1**	
E572		008	001	"Syn.Bass 3	1	
E573		126	001	+Organ 1	1	
E574		127	001	+Warm Bell	2	
E58	040	000	001	"Syn.Bass 2	2	
E581		008	001	"Syn.Bass 4	2	
E582		**016**	**001**	**"Rubber Bass**	**2**	
E583		126	001	+Organ 1	1	
E584		127	001	+Funny Vox	1	
ORCHESTRA						
E61	**041**	**000**	**001**	**"Violin**	**1**	
E611		008	001	"Slow Violin	1	
E612		126	001	+Organ 2	1	
E613		127	001	+Echo Bell	2	
E62	**042**	**000**	**001**	**"Viola**	**1**	
E621		126	001	+Organ 1	1	
E622		127	001	+Ice Rain	2	
E63	**043**	**000**	**001**	**"Cello**	**1**	
E631		1260	001	+Organ 1	1	
E632		127	001	+Oboe 2001	2	
E64	**044**	**000**	**001**	**"Contrabass**	**1**	
E641		126	001	+Organ 2	1	
E642		127	001	+Echo Pan	2	
E65	**045**	**000**	**001**	**"Tremolo Str.**	**1**	
E651		126	001	+Organ 2	1	
E652		127	001	+Doctor Solo	2	
E66	**046**	**000**	**001**	**"Pizzicato**	**1**	
E661		126	001	+Organ 2	1	
E662		127	001	+School Daze	1	
E67	**047**	**000**	**001**	**"Harp**	**1**	
E671		126	001	+Trumpet	1	
E672		127	001	+Bellsinger	1	
E68	**048**	**000**	**001**	**"Timpani**	**1**	
E681		126	001	+Trumpet	1	
E682		127	001	+Square Wave	2	
ENSEMBLE						
E71	**049**	**000**	**001**	**"Strings**	**1**	
E711		008	001	"Orchestra	2	
E712		126	001	+Trombone	1	
E713		127	001	+Str Sect 1	1	
E72	**050**	**000**	**001**	**"SlowStrings**	**1**	
E721		126	001	+Trombone	1	
E722		127	001	+Str Sect 2	1	
E73	**051**	**000**	**001**	**"SynStrings1**	**1**	
E731		008	001	"SynStrings3	2	
E732		126	001	+Trombone	1	
E733		127	001	+Str Sect3	1	
E74	**052**	**000**	**001**	**"SynStrings2**	**2**	
E741		126	001	+Trombone	1	
E742		127	001	+Pizzicato	1	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice	Rem.
E75	**053**	**000**	**001**	**"Choir Aahs**	**1**	
E751		032	001	"Choir Aahs2	1	
E752		126	001	+Trombone	1	
E753		127	001	+Violin 1	1	
E76	**054**	**000**	**001**	**"Voice Oohs**	**1**	
E761		126	001	+Trombone	1	
E762		127	001	+Violin 2	1	
E77	**055**	**000**	**001**	**"SynVox**	**1**	
E771		126	001	+Alto Sax	1	
E772		127	001	+Cello 1	1	
E78	**056**	**000**	**001**	**"Orchest.Hit**	**2**	
E781		126	001	+Tenor Sax	1	
E782		127	001	+Cello 2	1	
BRASS						
E81	**057**	**000**	**001**	**"Trumpet.**	**1**	
E811		126	001	+BaritoneSax	1	
E812		127	001	+Contrabass	1	
E82	**058**	**000**	**001**	**"Trombone**	**1**	
E821		001	001	"Trombone 2	2	
E822		126	001	+Alto Sax	1	
E823		127	001	+Harp 1	1	
E83	059	000	001	"Tuba	1	
E831		126	001	+Brass 1	1	
E832		127	001	+Harp 2	1	
E84	**060**	**000**	**001**	**"MuteTrumpet**	**1**	
E841		126	001	+Brass 1	1	
E842		127	001	+Guitar 1	1	
E85	**061**	**000**	**001**	**"French Horn**	**2**	
E851		001	001	"Fr.Horn 2	2	
E852		126	001	+Brass 2	2	
E853		127	001	+Guitar 2	1	
E86	**062**	**000**	**001**	**"Brass 1.**	**1**	
E861		008	001	"Brass 2	2	
E862		126	001	+Brass 2	2	
E863		127	001	+Elec Gtr 1	1	
E87	063	000	001	"Syn.Brass 1	2	
E871		008	001	"Syn.Brass 3	2	
E872		**016**	**001**	**"Analog Brs1**	**2**	
E873		126	001	+Brass 1	1	
E874		127	001	+Elec Gtr 2	1	
E88	064	000	001	"Syn.Brass 2	2	
E881		008	001	"Syn.Brass 4	1	
E882		**016**	**001**	**"Analog Brs2**	**2**	
E883		126	001	+Orchest.Hit	2	
E884		127	001	+Sitar	2	
REED						
F11	**065**	**000**	**001**	**"Soprano Sax**	**1**	
F111		127	001	+Acou Bass 1	1	
F12	**066**	**000**	**001**	**"Alto Sax**	**1**	
F121		127	001	+Acou Bass 2	1	
F13	**067**	**000**	**001**	**"Tenor Sax**	**1**	
F131		127	001	+Elec Bass 1	1	
F14	**068**	**000**	**001**	**"BaritoneSax**	**1**	
F141		127	001	+Elec Bass 2	1	
F15	**069**	**000**	**001**	**"Oboe**	**1**	
F151		127	001	+Slap Bass 1	1	
F16	**070**	**000**	**001**	**"EnglishHorn**	**1**	
F161		127	001	+Slap Bass 2	1	
F17	**071**	**000**	**001**	**"Bassoon.**	**1**	
F171		127	001	+Fretless 1	1	
F18	**072**	**000**	**001**	**"Clarinet**	**1**	
F181		127	001	+Fretless 2	1	
PIPE						
F21	**073**	**000**	**001**	**"Piccolo**	**1**	
F211		127	001	+Flute 1	1	
F22	**074**	**000**	**001**	**"Flute**	**1**	
F221		127	001	+Flute 2	1	
F23	**075**	**000**	**001**	**"Recorder**	**1**	
F231		127	001	+Piccolo 1	1	
F24	**076**	**000**	**001**	**"Pan Flute**	**1**	
F241		127	001	+Piccolo 2	2	
F25	**077**	**000**	**001**	**"Bottle Blow**	**2**	
F251		127	001	+Recorder	1	
F26	**078**	**000**	**001**	**"Shakuhachi**	**2**	
F261		127	001	+Pan Pipes	1	
F27	**079**	**000**	**001**	**"Whistle**	**1**	
F271		127	001	+Sax 1	1	
F28	**080**	**000**	**001**	**"Ocarina**	**1**	
F281		127	001	+Sax 2	1	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice	Rem.
SYNTH LEAD						
F31	**081**	**000**	**001**	**"Square Wave**	**2**	
F311		001	001	"Square	1	
F312		008	001	"Sine Wave	1	
F313		127	001	Sax 3	1	
F32	**082**	**000**	**001**	**"Saw Wave**	**2**	
F321		001	001	"Saw	1	
F322		008	001	"Doctor Solo	2	
F323		127	001	+Sax 4	1	
F33	**083**	**000**	**001**	**"SynCalliope**	**2**	
F331		127	001	+Clarinet 1	1	
F34	**084**	**000**	**001**	**"ChifferLead**	**2**	
F341		127	001	+Clarinet 2	1	
F35	**085**	**000**	**001**	**"Charang.**	**2**	
F351		127	001	+Oboe	1	
F36	**086**	**000**	**001**	**"Solo Vox**	**2**	
F361		127	001	+Engl Horn	1	
F37	**087**	**000**	**001**	**"5th Saw**	**2**	
F371		127	001	+Bassoon	1	
F38	**088**	**000**	**001**	**"Bass & Lead**	**2**	
F381		127	001	+Harmonica	1	
SYNTH PAD						
F41	**089**	**000**	**001**	**"Fantasia.**	**2**	
F411		127	001	+Trumpet 1	1	
F42	**090**	**000**	**001**	**"Warm Pad**	**1**	
F421		127	001	+Trumpet 2	1	
F43	**091**	**000**	**001**	**"Polysynth**	**2**	
F431		127	001	+Trombone 1	2	
F44	**092**	**000**	**001**	**"Space Voice**	**1**	
F441		127	001	+Trombone 2	2	
F45	**093**	**000**	**001**	**"Bowed Glass**	**2**	
F451		127	001	+Fr Horn 1	2	
F46	**094**	**000**	**001**	**"Metal Pad**	**2**	
F461		127	001	+Fr Horn 2	2	
F47	**095**	**000**	**001**	**"Halo Pad**	**2**	
F471		127	001	+Tuba	1	
F48	**096**	**000**	**001**	**"Sweep Pad**	**1**	
F481		127	001	+Brs Sect 1	1	
SYNTH SFX						
F51	**097**	**000**	**001**	**"Ice Rain**	**2**	
F511		127	001	+Brs Sect 2	2	
F52	**098**	**000**	**001**	**"Soundtrack**	**2**	
F521		127	001	+Vibe 1	1	
F53	**099**	**000**	**001**	**"Crystal**	**2**	
F531		001	001	"Syn Mallet	1	
F532		127	001	+Vibe 2	1	
F54	**100**	**000**	**001**	**"Atmosphere**	**2**	
F541		127	001	+Syn Mallet	1	
F55	**101**	**000**	**001**	**"Brightness**	**2**	
F551		127	001	+Windbell	2	
F56	**102**	**000**	**001**	**"Goblin**	**2**	
F561		127	001	+Glock	1	
F57	**103**	**000**	**001**	**"Echo Drops**	**1**	
F571		001	001	"Echo Bell	2	
F572		002	001	"Echo Pan	2	
F573		127	001	+Tube Bell	1	
F58	**104**	**000**	**001**	**"Star Theme**	**2**	
F581		127	001	+Xylophone	1	
ETHNIC MISC						
F61	**105**	**000**	**001**	**"Sitar**	**1**	
F611		001	001	"Sitar 2	2	
F612		127	001	+Marimba	1	
F62	**106**	**000**	**001**	**"Banjo**	**1**	
F621		127	001	+Koto	1	
F63	**107**	**000**	**001**	**"Shamisen**	**1**	
F631		127	001	+Sho	2	
F64	**108**	**000**	**001**	**"Koto**	**1**	
F641		008	001	"Taisho Koto	2	
F642		127	001	+Shakuhachi	2	
F65	**109**	**000**	**001**	**"Kalimba**	**1**	
F651		127	001	+Whistle 1	2	
F66	**110**	**000**	**001**	**"Bagpipe**	**1**	
F661		127	001	+Whistle 2	1	
F67	**111**	**000**	**001**	**"Fiddle.**	**1**	
F671		127	001	+Bottleblow	2	
F68	**112**	**000**	**001**	**"Shanai**	**1**	
F681		127	001	+Breathpipe	1	

GBN	PC	CC00	CC32	Name	Voice	Rem.
PERCUSSIVE						
F71	**113**	**000**	**001**	**"Tinkle Bell**	**1**	
F711		127	001	+Timpani	1	
F72	**114**	**000**	**001**	**"Agogo**	**1**	
F721		127	001	+Melodic Tom	1	
F73	**115**	**000**	**001**	**"Steel Drums**	**1**	
F731		127	001	+Deep Snare	1	
F74	116	000	001	"Woodblock	1	
F741		**008**	**001**	**"Castanets**	**1**	
F742		127	001	+Elec Perc 1	1	
F75	117	000	001	"Taiko	1	
F751		**008**	**001**	**"Concert BD**	**1**	
F752		127	001	+Elec Perc 2	1	
F76	118	000	001	"Melo. Tom 1	1	
F761		**008**	**001**	**"Melo. Tom 2**	**1**	
F762		127	001	+Taiko	1	
F77	**119**	**000**	**001**	**"Synth Drum**	**1**	
F771		008	001	"808 Tom	1	
F772		009	001	"Elec Perc	1	
F773		127	001	+Taiko Rim	1	
F78	**120**	**000**	**001**	**"Reverse Cym**	**1**	
F781		127	001	+Cymbal	1	
SFX						
F81	**121**	**000**	**001**	**"Gt.FretNoiz**	**1**	
F811		001	001	"Gt.CutNoise	1	
F812		002	001	"String Slap	1	
F813		127	001	+Castanets	1	
F82	122	000	001	"BreathNoise	1	
F821		**001**	**001**	**"Fl.KeyClick**	**1**	
F822		127	001	+Triangle	1	
F83	**123**	**000**	**001**	**"Seashore**	**1**	
F831		001	001	"Rain	1	
F832		002	001	"Thunder	1	
F833		003	001	"Wind	1	
F834		004	001	"Stream	2	
F835		005	001	"Bubble	2	
F836		127	001	+Orche Hit	1	
F84	124	000	001	"Bird	2	
F841		**001**	**001**	**"Dog**	**1**	
F842		002	001	"HorseGallop	1	
F843		003	001	"Bird 2	1	
F844		127	001	+Telephone	1	
F85	125	000	001	"Telephone 1	1	
F851		**001**	**001**	**"Telephone 2**	**1**	
F852		002	001	"Creaking	1	
F853		003	001	"Door	1	
F854		004	001	"Scratch	1	
F855		005	001	"Wind Chimes	2	
F856		127	001	+Bird Tweet	1	
F86	**126**	**000**	**001**	**"Helicopter**	**1**	
F861		001	001	"Car-Engine	1	
F862		002	001	"Car-Stop	1	
F863		003	001	"Car-Pass	1	
F864		004	001	"Car-Crash	2	
F865		005	001	"Siren	1	
F866		006	001	"Train	1	
F867		007	001	"Jetplane	2	
F868		008	001	"Starship	2	
F869		009	001	"Burst Noise	2	
F8610		127	001	+OneNote Jam	1	
F87	**127**	**000**	**001**	**"Applause**	**2**	
F871		001	001	"Laughing	1	
F872		002	001	"Screaming	1	
F873		003	001	"Punch	1	
F874		004	001	"Heart Beat	1	
F875		005	001	"Footsteps	1	
F876		127	001	+Water Bell	2	
F88	128	000	001	"Gun Shot	1	
F881		001	001	"Machine Gun	1	
F882		002	001	"Lasergun	1	
F883		**003**	**001**	**"Explosion**	**2**	
F884		127	001	+Jungle Tune	2	

13.4. Grupos de percusión

Note number	CC32= 3	PC1 STANDARD 1	PC2 STANDARD 2 #	PC3 STANDARD 3	PC9 ROOM #	PC10 Hip-Hop
22		MC-500 Beep 1	←	←	←	←
23		MC-500 Beep 2	←	←	←	←
C1 24		Concert SD	←	←	←	←
25		Snare Roll	←	←	←	←
26		Finger Snap 2	Finger Snap	←	Finger Snap	←
27		High Q	←	←	←	←
28		Slap	←	←	←	←
29		Scratch Push [EXC7]	←	←	←	Scratch Push 2 [EXC7]
30		Scratch Pull [EXC7]	←	←	←	Scratch Pull 2 [EXC7]
31		Sticks	←	←	←	←
32		Square Click	←	←	←	←
33		Metronome Click	←	←	←	←
34		Metronome Bell	←	←	←	←
35		Standard 1 Kick 2	Standard 2 Kick 2	Standard 3 Kick 2	Room Kick 2	Hip-Hop Kick 2
C2 36		Standard 1 Kick 1	Standard 2 Kick 1	[RND] Kick	Room Kick 1	Hip-Hop Kick 1
37		Side Stick	←	←	←	TR-808 Rim Shot
38		Standard 1 Snare 1	Standard 2 Snare 1	[RND] Snare	Room Snare 1	Rap Snare
39		Hand Clap	TR-808 Hand Clap	[RND] Hand Clap *	TR-808 Hand Clap	←
40		Standard 1 Snare 2	Standard 2 Snare 2	Standard 3 Snare 2	Room Snare 2	Hip-Hop Snare 2
41		Low Tom 2	←	←	Room Low Tom 2 *	TR-909 Low Tom 2
42		Closed Hi-Hat [EXC1]	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	[RND] Closed Hi-Hat [EXC1]	Closed Hi-Hat 3 [EXC1]	Closed Hi-Hat 3 [EXC1]
43		Low Tom 1 *	←	←	Room Low Tom 1 *	TR-909 Low Tom 1
44		Pedal Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat 2 [EXC1]	[RND] Pedal Hi-Hat [EXC1]	Room Pedal Hi-Hat [EXC1]	Room Pedal Hi-Hat [EXC1]
45		Mid Tom 2	←	←	Room Mid Tom 2 *	TR-909 Mid Tom 2
46		Open Hi-Hat [EXC1]	Open Hi-Hat 2 [EXC1]	[RND] Open Hi-Hat [EXC1]	Open Hi-Hat 3 [EXC1]	Open Hi-Hat 3 [EXC1]
47		Mid Tom 1 *	←	←	Room Mid Tom 1 *	TR-909 Mid Tom 1
C3 48		High Tom 2 *	←	←	Room High Tom 2 *	TR-909 High Tom 2
49		Crash Cymbal1	←	[RND] Crash Cymbal	←	TR-909 Crash Cymbal
50		High Tom 1 *	←	←	Room High Tom 1 *	TR-909 High Tom 1
51		Ride Cymbal 1	←	[RND] Ride Cymbal 1 *	←	←
52		Chinese Cymbal	←	←	←	Reverse Cymbal
53		Ride Bell	←	[RND] Ride Bell	←	←
54		Tambourine	←	←	←	Shake Tambourine
55		Splash Cymbal	←	←	←	←
56		Cowbell	←	←	←	TR-808 Cowbell
57		Crash Cymbal 2	←	←	←	←
58		Vibra-slap	←	←	←	←
59		Ride Cymbal 2	←	[RND] Ride Cymbal 2 *	←	←
C4 60		High Bongo	←	←	←	←
61		Low Bongo	←	←	←	←
62		Mute High Conga	←	←	←	←
63		Open High Conga	←	←	←	←
64		Open Low Conga	←	←	←	←
65		High Timbale	←	←	←	←
66		Low Timbale	←	←	←	←
67		High Agogo	←	←	←	←
68		Low Agogo	←	←	←	←
69		Cabasa	←	←	←	←
70		Maracas	←	←	←	TR-808 Maracas
71		Short High Whistle [EXC2]	←	←	←	←
C5 72		Long Low Whistle [EXC2]	←	←	←	←
73		Short Guiro [EXC3]	←	←	←	←
74		Long Guiro [EXC3]	←	←	←	CR-78 Guiro [EXC3]
75		Claves	←	←	←	TR-808 Claves
76		High Wood Block	←	←	←	←
77		Low Wood Block	←	←	←	←
78		Mute Cuica [EXC4]	←	←	←	High Hoo [EXC4]
79		Open Cuica [EXC4]	←	←	←	Low Hoo [EXC4]
80		Mute Triangle [EXC5]	←	←	←	Electric Mute Triangle
81		Open Triangle [EXC5]	←	←	←	Electric Open Triangle
82		Shaker	←	←	←	TR-626 Shaker
83		Jingle Bell	←	←	←	←
C6 84		Bell Tree	Bar Chimes	←	←	←
85		Castanets	←	←	←	←
86		Mute Surdo [EXC6]	←	←	←	←
87		Open Surdo [EXC6]	←	←	←	←
88		Applause 2	←	←	←	Small Club 1 *
89		---	---	---	---	---
90		---	---	---	---	---
91		---	---	---	---	---
92		---	---	---	---	---
93		---	---	---	---	---
94		---	---	---	---	---
95		---	---	---	---	---
C7 96		---	---	---	---	---

PC : Program change number
--- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously.

[88] : Same sound as for CC32= 2.
[55] : Same sound as for CC32= 1.
: Same Drum Set as CC32= 2.

Note number	CC32= 3	PC 11	PC 12	PC 17	PC 25	PC 26
		JUNGLE	**TECHNO**	**POWER**	**ELECTRONIC #**	**TR-808**
	22	←	←	←	←	←
	23	←	←	←	←	←
C1	24	←	←	←	←	←
	25	←	←	←	←	←
	26	←	←	←	Finger Snap	←
	27	←	←	←	←	←
	28	←	←	←	←	←
	29	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	← [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]
	30	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	← [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]
	31	←	←	←	←	←
	32	←	←	←	←	←
	33	←	←	←	←	←
	34	←	←	←	←	←
	35	Jungle Kick 2	Techno Kick 2	Power Kick 2	Electric Kick 2	TR-808 Kick 2
C2	36	Jungle Kick 1	Techno Kick 1	Power Kick 1	Electric Kick 1 *	TR-808 Kick 1
	37	←	TR-808 Rim Shot	←	←	TR-808 Rim Shot
	38	Jungle Snare 1	Techno Snare 1	Power Snare 1	Electric Snare 1	TR-808 Snare 1
	39	Hand Clap 2	TR-707 Hand Clap	TR-808 Hand Clap	TR-808 Hand Clap	TR-808 Hand Clap
	40	Jungle Snare 2	Techno Snare 2	Power Snare 2	Electric Snare 2	TR-808 Snare 2
	41	TR-909 Low Tom 2	TR-808 Low Tom 2 *	Power Low Tom 2 *	Electric Low Tom 2 *	TR-808 Low Tom 2 *
	42	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]	←	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat [EXC1]
	43	TR-909 Low Tom 1	TR-808 Low Tom 1 *	Power Low Tom 1 *	Electric Low Tom 1 *	TR-808 Low Tom 1 *
	44	Jungle Hi-Hat [EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]	←	Pedal Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat 2 [EXC1]
	45	TR-909 Mid Tom 2	TR-808 Mid Tom 2 *	Power Mid Tom 2 *	Electric Mid Tom 2 *	TR-808 Mid Tom 2 *
	46	TR-606 Open Hi-Hat [EXC1]	TR-909 Open Hi-Hat [EXC1]	←	Open Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-808 Open Hi-Hat [EXC1]
	47	TR-909 Mid Tom 1	TR-808 Mid Tom 1 *	Power Mid Tom 1 *	Electric Mid Tom 1 *	TR-808 Mid Tom 1 *
C3	48	TR-909 High Tom 2	TR-808 High Tom 2 *	Power High Tom 2 *	Electric High Tom 2 *	TR-808 High Tom 2 *
	49	TR-808 Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal	←	←	TR-808 Crash Cymbal
	50	TR-909 High Tom 1	TR-808 High Tom 1 *	Power High Tom 1 *	Electric High Tom 1 *	TR-808 High Tom 1 *
	51	←	←	←	←	TR-606 Ride Cymbal
	52	Reverse Cymbal	Reverse Cymbal	←	Reverse Cymbal	←
	53	←	←	←	←	←
	54	Shake Tambourine	Shake Tambourine	←	←	CR-78 Tambourine
	55	←	←	←	←	←
	56	TR-808 Cowbell	TR-808 Cowbell	←	←	TR-808 Cowbell
	57	←	TR-909 Crash Cymbal	←	←	TR-909 Crash Cymbal
	58	←	←	←	←	←
	59	←	←	←	←	Ride Cymbal Edge
C4	60	←	CR-78 High Bongo	←	←	CR-78 High Bongo
	61	←	CR-78 Low Bongo	←	←	CR-78 Low Bongo
	62	←	TR-808 Mute High Conga	←	←	TR-808 Mute High Conga
	63	←	TR-808 Open High Conga	←	←	TR-808 Open High Conga
	64	←	TR-808 Open Low Conga	←	←	TR-808 Open Low Conga
	65	←	←	←	←	←
	66	←	←	←	←	←
	67	←	←	←	←	←
	68	←	←	←	←	←
	69	←	←	←	←	←
	70	TR-808 Maracas	TR-808 Maracas	←	←	TR-808 Maracas
	71	←	←	←	←	←
C5	72	←	←	←	←	←
	73	←	←	←	←	←
	74	CR-78 Guiro [EXC3]	CR-78 Guiro [EXC3]	←	←	CR-78 Guiro [EXC3]
	75	TR-808 Claves	TR-808 Claves	←	←	TR-808 Claves
	76	←	←	←	←	←
	77	←	←	←	←	←
	78	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	←	←	High Hoo [EXC4]
	79	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	←	←	Low Hoo [EXC4]
	80	Electric Mute Triangle	Electric Mute Triangle	←	←	Electric Mute Triangle
	81	Electric Open Triangle	Electric Open Triangle	←	←	Electric Open Triangle
	82	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	←	←	TR-626 Shaker
	83	←	←	←	←	←
C6	84	←	←	←	←	←
	85	←	←	←	←	←
	86	←	←	←	←	←
	87	←	←	←	←	←
	88	Small Club 1 *	←	←	Small Club 1 *	Small Club 1 *
	89	---	---	---	---	---
	90	---	---	---	---	---
	91	---	---	---	---	---
	92	---	---	---	---	---
	93	---	---	---	---	---
	94	---	---	---	---	---
	95	---	---	---	---	---
C7	96	---	---	---	---	---

PC : Program change number
--- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously.

[88] : Same sound as for CC32= 2.
[55] : Same sound as for CC32= 1.
: Same Drum Set as CC32= 2.

	CC32= 3	PC 27		PC 28		PC 29		PC 30	
		DANCE		**CR-78**		**TR-606**		**TR-707**	
	22	←		←		←		←	
	23	←		←		←		←	
C1	24	←		←		←		←	
	25	←		←		←		←	
	26	Finger Snap		←		←		←	
	27	←		←		←		←	
	28	←		←		←		←	
	29	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]
	30	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]
	31	←		←		←		←	
	32	←		←		←		←	
	33	←		←		←		←	
	34	←		←		←		←	
	35	TR-909 Kick 1		CR-78 Kick 2		CR-78 Kick 2		TR-707 Kick 2	
C2	36	Electric Kick 2		CR-78 Kick 1		TR-606 Kick 1		TR-707 Kick 1	
	37	←		CR-78 Rim Shot		CR-78 Rim Shot		TR-707 Rim Shot	
	38	House Snare 1		CR-78 Snare 1		TR-606 Snare 1		TR-707 Snare 1	
	39	←		TR-707 Hand Clap		TR-707 Hand Clap		TR-707 Hand Clap	
	40	Dance Snare 2		CR-78 Snare 2		TR-606 Snare 2		TR-707 Snare 2	
	41	Electric Low Tom 2	*	CR-78 Low Tom 2	*	TR-606 Low Tom 2		TR-707 Low Tom 2	*
	42	CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]
	43	Electric Low Tom 1	*	CR-78 Low Tom 1	*	TR-606 Low Tom 1		TR-707 Low Tom 1	*
	44	TR-808 Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]
	45	Electric Mid Tom 2	*	CR-78 Mid Tom 2	*	TR-606 Mid Tom 2		TR-707 Mid Tom 2	*
	46	CR-78 Open Hi-Hat	[EXC1]	CR-78 Open Hi-Hat	[EXC1]	TR-606 Open Hi-Hat	[EXC1]	TR-707 Open Hi-Hat	[EXC1]
	47	Electric Mid Tom 1	*	CR-78 Mid Tom 1	*	TR-606 Mid Tom 1		TR-707 Mid Tom 1	*
C3	48	Electric High Tom 2	*	CR-78 High Tom 2	*	TR-606 High Tom 2		TR-707 High Tom 2	*
	49	TR-808 Crash Cymbal		TR-808 Crash Cymbal		TR-808 Crash Cymbal		TR-909 Crash Cymbal	
	50	Electric High Tom 1	*	CR-78 High Tom 1	*	TR-606 High Tom 1		TR-707 High Tom 1	*
	51	TR-606 Ride Cymbal		TR-606 Ride Cymbal		TR-606 Ride Cymbal		TR-909 Ride Cymbal	*
	52	Reverse Cymbal		←		←		←	
	53	←		←		←		←	
	54	Shake Tambourine		CR-78 Tambourine		CR-78 Tambourine		Tambourine 2	
	55	←		←		←		←	
	56	TR-808 Cowbell		CR-78 Cowbell		CR-78 Cowbell		TR-808 Cowbell	
	57	←		TR-909 Crash Cymbal		TR-909 Crash Cymbal		←	
	58	←		←		←		←	
	59	←		Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge	
C4	60	←		CR-78 High Bongo		CR-78 High Bongo		←	
	61	←		CR-78 Low Bongo		CR-78 Low Bongo		←	
	62	←		TR-808 Mute High Conga		TR-808 Mute High Conga		←	
	63	←		TR-808 Open High Conga		TR-808 Open High Conga		←	
	64	←		TR-808 Open Low Conga		TR-808 Open Low Conga		←	
	65	←		←		←		←	
	66	←		←		←		←	
	67	←		←		←		←	
	68	←		←		←		←	
	69	←		←		←		←	
	70	←		CR-78 Maracas		CR-78 Maracas		TR-808 Maracas	
	71	←		←		←		←	
C5	72	←		←		←		←	
	73	←		←		←		←	
	74	←		CR-78 Guiro	[EXC3]	CR-78 Guiro	[EXC3]	←	
	75	←		CR-78 Claves		CR-78 Claves		←	
	76	←		←		←		←	
	77	←		←		←		←	
	78	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]
	79	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]
	80	Electric Mute Triangle		CR-78 Low Beat	[EXC5]	CR-78 Low Beat	[EXC5]	Electric Mute Triangle	
	81	Electric Open Triangle		CR-78 High Beat	[EXC5]	CR-78 High Beat	[EXC5]	Electric Open Triangle	
	82	TR-626 Shaker		TR-626 Shaker		TR-626 Shaker		TR-626 Shaker	
	83	←		←		←		←	
C6	84	←		←		←		←	
	85	←		←		←		←	
	86	←		←		←		←	
	87	←		←		←		←	
	88	Small Club 1	*	Small Club 1	*	Small Club 1	*	Small Club 1	*
	89	---		---		---		---	
	90	---		---		---		---	
	91	---		---		---		---	
	92	---		---		---		---	
	93	---		---		---		---	
	94	---		---		---		---	
	95	---		---		---		---	
C7	96	---		---		---		---	

Note number

PC : Program change number
--- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously.

[88] : Same sound as for CC32= 2.
[55] : Same sound as for CC32= 1.
: Same Drum Set as CC32= 2.

Note number	CC32= 3	PC 31		PC 33		PC 41		PC 49	
		TR-909		**JAZZ**		**BRUSH**		**ORCHESTRA #**	
	22	←		←		←		←	
	23	←		←		←		←	
C1	24	←		←		←		←	
	25	←		←		←		←	
	26	←		Finger Snap		Finger Snap		Finger Snap	
	27	←		←		←		Closed Hi-Hat 2	[EXC1]
	28	←		←		←		Pedal Hi-Hat	[EXC1]
	29	Scratch Push 2	[EXC7]	←		←		Open Hi-Hat 2	[EXC1]
	30	Scratch Pull 2	[EXC7]	←		←		Ride Cymbal 1	
	31	←		←		←		←	
	32	←		←		←		←	
	33	←		←		←		←	
	34	←		←		←		←	
	35	Techno Kick 2		Jazz Kick 2		Jazz Kick 2		Jazz Kick 1	
C2	36	TR-909 Kick 1	*	Jazz Kick 1		Jazz Kick 1		Concert BD 1	
	37	TR-909 Rim		←		←		←	
	38	TR-909 Snare 1		Jazz Snare 1		Brush Snare 1		Concert SD	
	39	←		Hand Clap 2		Brush Slap		Castanets	
	40	TR-909 Snare2		Jazz Snare 2		Brush Snare 2		Concert SD	
	41	TR-909 Low Tom 2		←		Brush Low Tom 2	*	Timpani F	
	42	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	Brush Closed Hi-Hat	[EXC1]	Timpani F#	
	43	TR-909 Low Tom 1		←		Brush Low Tom 1	*	Timpani G	
	44	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat 2	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Timpani G#	
	45	TR-909 Mid Tom 2		←		Brush Mid Tom 2	*	Timpani A	
	46	TR-909 Open Hi-Hat	[EXC1]	Open Hi-Hat 2	[EXC1]	Brush Open Hi-Hat	[EXC1]	Timpani A#	
	47	TR-909 Mid Tom 1		←		Brush Mid Tom 1	*	Timpani B	
C3	48	TR-909 High Tom 2		←		Brush High Tom 2	*	Timpani c	
	49	TR-909 Crash Cymbal		←		Brush Crash Cymbal		Timpani c#	
	50	TR-909 High Tom 1		←		Brush High Tom 1	*	Timpani d	
	51	TR-909 Ride Cymbal	*	Ride Cymbal Inner		Ride Cymbal Inner		Timpani d#	
	52	←		←		←		Timpani e	
	53	←		←		Brush Ride Bell		Timpani f	
	54	Tambourine 2		←		←		←	
	55	←		←		←		←	
	56	TR-808 Cowbell		←		←		←	
	57	←		←		←		Concert Cymbal 2	
	58	←		←		←		←	
	59	Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge		Concert Cymbal 1	
C4	60	←		←		←		←	
	61	←		←		←		←	
	62	←		←		←		←	
	63	←		←		←		←	
	64	←		←		←		←	
	65	←		←		←		←	
	66	←		←		←		←	
	67	←		←		←		←	
	68	←		←		←		←	
	69	←		←		←		←	
	70	TR-808 Maracas		←		←		←	
	71	←		←		←		←	
C5	72	←		←		←		←	
	73	←		←		←		←	
	74	CR-78 Guiro	[EXC3]	←		←		←	
	75	TR-808 Claves		←		←		←	
	76	←		←		←		←	
	77	←		←		←		←	
	78	High Hoo	[EXC4]	←		←		←	
	79	Low Hoo	[EXC4]	←		←		←	
	80	Electric Mute Triangle		←		←		←	
	81	Electric Open Triangle		←		←		←	
	82	TR-626 Shaker		←		←		←	
	83	←		←		←		←	
C6	84	←		←		←		←	
	85	←		←		←		←	
	86	←		←		←		←	
	87	←		←		←		←	
	88	←		Applause	*	Applause	*	Applause	*
	89	---		---		---		---	
	90	---		---		---		---	
	91	---		---		---		---	
	92	---		---		---		---	
	93	---		---		---		---	
	94	---		---		---		---	
	95	---		---		---		---	
C7	96	---		---		---		---	

PC : Program change number
--- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously.

[88] : Same sound as for CC32= 2.
[55] : Same sound as for CC32= 1.
: Same Drum Set as CC32= 2.

CC32= 3	PC 50		PC 51		PC 53		PC 54	
	ETHNIC #		KICK & SNARE #		ASIA		CYMBAL&CLAPS	
22	Finger Snap		CR-78 Kick 1		Gamelan Gong C#		---	
23	Tambourine		CR-78 Kick 2		Gamelan Gong D#		---	
C1 24	Castanets		TR-606 Kick1		Gamelan Gong G		---	
25	Crash Cymbal 1		TR-707 Kick		Gamelan Gong A#		---	
26	Snare Roll		TR-808 Kick		Gamelan Gong c		---	
27	Concert SD		Hip-Hop Kick 2		Gamelan Gong c#		---	
28	Concert Cymbal		TR-909 Kick 1	*	Gamelan Gong d#		---	
	Concert BD 1		Hip-Hop Kick 3		Gamelan Gong g		Reverse Open Hi-Hat	
29 30	Jingle Bell		Hip-Hop Kick 1		Gamelan Gong a#		Reverse Closed Hi-Hat 1	
31	Bell Tree		Jungle Kick 2		Gamelan Gong C		Reverse Closed Hi-Hat 2	
32	Bar Chimes		Jungle Kick 1		Gender C#		Jungle Hi-Hat	[EXC1]
33	Wadaiko	*	Techno Kick 2		Gender D#		[55] Closed Hi-Hat	[EXC1]
34	Wadaiko Rim	*	Techno KicK 1		Gender G		[88] Closed Hi-Hat 2	[EXC1]
35	Shime Taiko		Standard 1 Kick 2		Gender A#		[88] Closed Hi-Hat 3	[EXC1]
C2 36	Atarigane		Standard 1 Kick 1		Gender c		Closed Hi-Hat 4	[EXC1]
37	Hyoushigi		[88] Standard 1 Kick 1		Bonang C#		Closed Hi-Hat	[EXC1]
38	Ohkawa		[88] Standard 1 Kick 2		Bonang D#		TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]
39	High Kotsuzumi		[88] Standard 2 Kick 1		Bonang G		TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]
40	Low Kotsuzumi		[88] Standard 2 Kick 2		Bonang A#		[88] TR-808 Closed Hi-Hat	[EXC1]
41	Ban Gu		[55] Kick Drum1		Bonang c		TR-808 Closed Hi-Hat	[EXC1]
42	Big Gong		[55] Kick Drum 2		Thai Gong		CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]
43	Small Gong		[88] Soft Kick		Rama Cymbal		[55] Pedal Hi-Hat	[EXC1]
44	Bend Gong		[88] Jazz Kick 1		Sagat Open	[EXC7]	[88] Pedal Hi-Hat	[EXC1]
45	Thai Gong		[88] Jazz Kick 2		Sagat Closed	[EXC7]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]
46	Rama Cymbal		[55] Concert BD 1		Jaws Harp		Half-Open Hi-Hat 1	[EXC1]
47	Gamelan Gong		[88] Room Kick 1		Wadaiko	*	Half-Open Hi-Hat 2	[EXC1]
C3 48	Udo Short	[EXC1]	[88] Room Kick 2		Wadaiko Rim	*	[55] Open Hi Hat	[EXC1]
49	Udo Long	[EXC1]	[88] Power Kick1		Taiko		[88] Open Hi-Hat 2	[EXC1]
50	Udo Slap		[88] Power Kick2		Shimedaiko		[88] Open Hi-Hat 3	[EXC1]
51	Bendir		[88] Electric Kick 2		Atarigane		Open Hi-Hat	[EXC1]
52	Req Dum		[88] Electric Kick 1	*	Hyoushigi		TR-909 Open Hi-Hat	[EXC1]
53	Req Tik		[55] Electric Kick		Ohkawa		TR-707 Open Hi-Hat	[EXC1]
54	Tabla Te		[88] TR-808 Kick		High Kotsuzumi		TR-606 Open Hi-Hat	[EXC1]
55	Tabla Na		[88] TR-909 Kick		Low Kotsuzumi		[88] TR-808 Open Hi-Hat	[EXC1]
56	Tabla Tun		[88] Dance Kick		Yyoo Dude		TR-808 Open Hi-Hat	[EXC1]
57	Tabla Ge		[88] Standard 1 Snare 1		Buk		CR-78 Open Hi-Hat	[EXC1]
58	Tabla Ge Hi		[88] Standard 1 Snare 2		Buk Rim		Crash Cymbal 1	[EXC3]
59	Talking Drum	*	[88] Standard 2 Snare 1		Gengari p	[EXC1]	Crash Cymbal 2	[EXC4]
C4 60	Bend Talking Drum	*	[88] Standard 2 Snare 2		Gengari Mute Low	[EXC1]	Crash Cymbal 3	
61	Caxixi		[55] Snare Drum 2		Gengari f	[EXC2]	Brush Crash Cymbal	
62	Djembe		[55] Concert Snare		Gengari Mute High	[EXC2]	Hard Crash Cymbal	*
63	Djembe Rim		[88] Jazz Snare 1		Gengari Samll		TR-909 Crash Cymbal	
64	Timbales Low		[88] Jazz Snare 2		Jang-Gu Che		TR-808 Crash Cymbal	
65	Timbales Paila		[88] Room Snare 1		Jang-Gu Kun		Mute Crash Cymbal 1	[EXC3]
66	Timbales High		[88] Room Snare 2		Jang-Gu Rim		Mute Crash Cymbal 2	[EXC4]
67	Cowbell		[88] Power Snare 1		Jing p	[EXC3]	Reverse Crash Cymbal 1	
68	High Bongo		[88] Power Snare 2		Jing f	* [EXC3]	Reverse Crash Cymbal 2	
69	Low Bongo		[55] Gated Snare		Jing Mute	[EXC3]	Reverse Crash Cymbal 3	
70	Mute High Conga		[88] Dance Snare 1		Asian Gong 1		Reverse TR-909 Crash Cymbal	
71	Open High Conga		[88] Dance Snare 2		Big Gong		[55] Splash Cymbal	
C5 72	Mute Low Conga		[88] Disco Snare		Small Gong		Splash Cymbal	
73	Conga Slap		[88] Electric Snare 2		Pai Ban		[88] Ride Bell	
74	Open Low Conga		[88] House Snare	*	Ban Gu		[88] Brush Ride Bell	
75	Conga Slide	*	[55] Electric Snare 1		Tang Gu	[EXC4]	[88] Ride Cymbal 1	
76	Mute Pandiero		[88] Electric Snare 3	*	Tang Gu Mute	[EXC4]	[88] Ride Cymbal 2	
77	Open Pandiero		[88] TR-808 Snare 1		Shou Luo	*	[88] Brush Ride Cymbal	
78	Open Surdo	[EXC2]	[88] TR-808 Snare 2	*	Bend Gong		Ride Cymbal Low Inner	
79	Mute Surdo	[EXC2]	[88] TR-909 Snare 1		Hu Yin Luo Low	*	Ride Cymbal Mid Inner	
80	Tamborim		[88] TR-909 Snare 2	*	Hu Yin Luo Mid	[EXC5]	Ride Cymbal High Inner	
81	High Agogo		[88] Brush Tap 1		Hu Yin Luo Mid Mute	[EXC5]	Ride Cymbal Low Edge	
82	Low Agogo		[88] Brush Tap 2		Hu Yin Luo High	[EXC6]	Ride Cymbal Mid Edge	
83	Shaker		[88] Brush Slap 1		Hu Yin Luo High Mute	[EXC6]	Ride Cymbal High Edge	
C6 84	High Whistle	[EXC3]	[88] Brush Slap 2		Nao Bo		TR-606 Ride Cymbal	
85	Low Whistle	[EXC3]	[88] Brush Slap 3		Xiao Bo		TR-808 Ride Cymbal	
86	Mute Cuica	[EXC4]	[88] Brush Swirl 1		---		Chinese Cymbal 1	
87	Open Cuica	[EXC4]	[88] Brush Swirl 2		---		Chinese Cymbal 2	
88	Mute Triangle	[EXC5]	[88] Brush Long Swirl		---		[55] Hand Clap	
89	Open Triangle	[EXC5]	Standard 1 Snare 1		---		[88] Hand Clap 2	
90	Short Guiro	[EXC6]	Standard 1 Snare 2		---		[88] Hand Clap	
91	Long Guiro	[EXC6]	Standard Snare 3		---		Hand Clap	
92	Cabasa Up		Rap Snare		---		Hand Clap 2	
93	Cabasa Down		Hip-Hop Snare 2		---		TR-707 Hand Clap	
94	Claves		Jungle Snare 1		---		---	
95	High Wood Block		Jungle Snare 2		---		---	
C7 96	Low Wood Block		Techno Snare 1		---		---	

Note number

PC : Program change number
--- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously.

[88] : Same sound as for CC32= 2.
[55] : Same sound as for CC32= 1.
: Same Drum Set as CC32= 2.

	CC32= 3	PC 57 SFX		PC 58 RHYTHM FX #		PC 59 RHYTHM FX 2	
	21	MC-500 Beep 1		---		---	
	22	MC-500 Beep 2		---		---	
	23	Guitar Slide		---		---	
C1	24	Guitar Wah		---		---	
	25	Guitar Slap		---		---	
	26	Chord Stroke Down		---		---	
	27	Chord Stroke Up		---		---	
	28	Biwa	*	---		---	
	29	Phonograph Noise		---		---	
	30	Tape Rewind		---		---	
	31	Scratch Push 2	[EXC1]	---		---	
	32	Scratch Pull 2	[EXC1]	---		---	
	33	Cutting Noise 2 Up		---		---	
	34	Cutting Noise 2 Down		---		---	
	35	Distortion Guitar Cutting Noise Up		---		---	
C2	36	Distortion Guitar Cutting Noise Down		Reverse Kick 1		Reverse TR-707 Kick 1	
	37	Bass Slide		Reverse Concert Bass Drum		Reverse TR-909 Kick 1	
	38	Pick Scrape		Reverse Power Kick1		Reverse Hip-Hop Kick 1	
	39	High Q		Reverse Electric Kick 1		Reverse Jungle Kick 2	
	40	Slap		Reverse Snare 1		Reverse Techno Kick 2	
	41	Scratch Push	[EXC7]	Reverse Snare 2		Reverse TR-606 Snare 2	
	42	Scratch Pull	[EXC7]	Reverse Standard 1 Snare 1		Reverse CR-78 Snare 1	
	43	Sticks		Reverse Sanre Drum 2		Reverse CR-78 Snare 2	
	44	Square Click		Reverse Tight Snare		Reverse Jungle Snare 2	
	45	Metronome Click		Reverse 808 Snare		Reverse Techno Snare 2	
	46	Metronome Bell		Reverse Tom 1		Reverse TR-707 Snare	
	47	Guitar Fret Noise		Reverse Tom 2		Reverse TR-606 Snare 1	
C3	48	Guitar Cutting Noise Up		Reverse Sticks		Reverse TR-909 Snare 1	
	49	Guitar Cutting Noise Down		Reverse Slap		Reverse Hip-Hop Snare 2	
	50	String Slap of Double Bass		Reverse Cymbal 1		Reverse Jungle Snare 1	
	51	Flute Key Click Noise		Reverse Cymbal 2		Reverse House Snare	
	52	Laughing		Reverse Open Hi-Hat		Reverse Closed Hi-Hat	
	53	Screaming		Reverse Ride Cymbal		Reverse TR-606 Closed Hi-Hat	
	54	Punch		Reverse CR-78 Open Hi-Hat		Reverse TR-707 Closed Hi-Hat	
	55	Heart Beat		Reverse Closed Hi-Hat		Reverse TR-808 Closed Hi-Hat	
	56	Footsteps 1		Reverse Gong		Reverse Jungle Hi-Hat	
	57	Footsteps 2		Reverse Bell Tree		Reverse Tambourine 2	
	58	Applause	*	Reverse Guiro		Reverse Shake Tambourine	
	59	Door Creaking		Reverse Bendir		Reverse TR-808 Open Hi-Hat	
C4	60	Door		Reverse Gun Shot		Reverse TR-707 Open Hi-Hat	
	61	Scratch		Reverse Scratch		Reverse Open Hi-Hat	
	62	Wind Chimes	*	Reverse Laser Gun		Reverse TR-606 Open Hi-Hat	
	63	Car Engine		Key Click		Reverse Hu Yin Luo	
	64	Car Stop		Techno Thip		Reverse TR-707 Crash Cymbal	*
	65	Car Passing		Pop Drop		Voice One	
	66	Car Crash	*	Woody Slap		Reverse Voice One	
	67	Siren		Distortion Kick	*	Voice Two	
	68	Train		Syn. Drops		Reverse Voice Two	
	69	Jetplane	*	Reverse Hi Q		Voice Three	
	70	Helicopter		Pipe		Reverse Voice Three	
	71	Starship	*	Ice Block		Voice Tah	
C5	72	Gun Shot		Digital Tambourine	*	Reverse Voice Tah	
	73	Machine Gun		Alias		Voice Ou	
	74	Laser Gun		Modulated Bell		Voice Au	
	75	Explosion	*	Spark		Voice Whey	
	76	Dog		Metallic Percussion		Frog Vpoce	*
	77	Horse-Gallop		Velocity Noise FX		Reverse Yyoo Dude	
	78	Birds	*	Stereo Noise Clap	*	Douby	
	79	Rain		Swish		Reverse Douby	
	80	Thunder		Slappy	*	Baert High	
	81	Wind		Voice Ou		Baert Low	
	82	Seashore		Voice Au		Bounce	
	83	Stream	*	Hoo		Reverse bounce	
C6	84	Bubble	*	Tape Stop 1	*	Distortion Knock	
	85	Kitty		Tape Stop 2	*	Guitar Slide	
	86	Bird 2		Missile	*	Sub Marine	
	87	Growl		Space Birds		Noise Attack	
	88	←		Flying Monster		Space Worms	
	89	Telephone 1		---		Emergency !	*
	90	Telephone 2		---		Calculating...	*
	91	Small Club 1	*	---		Saw LFO Saw	
	92	Small Club 2	*	---		---	
	93	Applause Wave	*	---		---	
	94	Eruption		---		---	
	95	Big Shot	*	---		---	
C7	96	Percussion Bang	*	---		---	

Note number

PC : Program change number
--- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously.

[88] : Same sound as for CC32= 2.
[55] : Same sound as for CC32= 1.
: Same Drum Set as CC32= 2.

Note numbers 0-19 and 97-127 are assigned to the following sounds (not available for PC50 Ethnic, PC51 Asia, PC54 Cymbal&Claps, PC57 SFX, PC58 Rhythm FX, and PC59 Rhythm FX2):

CC32= 3

PC1 STANDARD 1
PC2 STANDARD 2
PC3 STANDARD 3
PC9 ROOM
PC 17 POWER
PC10 Hip-Hop
PC 11 JUNGLE
PC 12 TECHNO
PC 25 ELECTRONIC
PC 26 TR-808
PC 27 DANCE
PC 28 CR-78
PC 29 TR-606
PC 30 TR-707
PC 31 TR-909
PC 33 JAZZ
PC 41 BRUSH
PC 49 ORCHESTRA
PC 51 KICK & SNARE

C-1	0	[88] Standard 1 Kick 1		[88] Electric Kick 2		←		←		---	
	1	[88] Standard 1 Kick 2		[88] Electric Kick 1	*	←		←		---	
	2	[88] Standard 2 Kick 1		CR-78 Kick 1		←		←		---	
	3	[88] Standard 2 Kick 2		CR-78 Kick 2		←		←		---	
	4	[55] Kick Drum 1		TR-606 Kick1		←		←		---	
	5	[55] Kick Drum 2		TR-707 Kick 1		←		←		---	
	6	[88] Jazz Kick 1		[55] TR-808 Kick		←		←		---	
	7	[88] Jazz Kick 2		[88] TR-808 Kick		←		←		---	
	8	[88] Room Kick 1		TR-808 Kick 2		←		←		---	
	9	[88] Room Kick 2		[88] TR-909 Kick		←		←		---	
	10	[88] Power Kick 1		[88] Dance Kick		←		←		---	
	11	[88] Power Kick 2		Hip-Hop Kick 2		←		←		---	
C0	12	[88] Electric Kick 2		TR-909 Kick 1	*	←		←		---	
	13	[88] Electric Kick 1	*	Hip-Hop Kick 3		←		←		---	
	14	[88] TR-808 Kick		Jungle Kick 1		←		←		---	
	15	[88] TR-909 Kick		Techno Kick 1		←		←		---	
	16	[88] Dance Kick		Bounce Kick		←		←		---	
	17	Voice One		←		←		←		---	
	18	Voice Two		←		←		←		---	
	19	Voice Three		←		←		←		---	
		:		:		:		:		:	
	97	[88] Standard 1 Snare1		Techno Hit		---		Applause 2	*	Jungle Snare 1	
	98	[88] Standard 1 Snare 2		Philly Hit	*	---		Small Club 1	*	Jungle Snare 2	
	99	[88] Standard 2 Snare 1		Shock Wave	*	---		[55] Timpani D#		Techno Snare 1	
	100	[88] Standard 2 Snare 2		Lo-Fi Rave	*	[88] Brush Tap 1		[55] Timpani E		Techno Snare 2	
	101	[55] Snare Drum 2		Bam Hit		[88] Brush Tap 2		[55] Timpani F		House Snare 2	
	102	Standard 1 Snare 1		Bim Hit		[88] Brush Slap 1		[55] Timpani F#		CR-78 Snare 1	
	103	Standard 1 Snare 2		Tape Rewind		[88] Brush Slap 2		[55] Timpani G		CR-78 Snare 2	
	104	Standard Snare 3		Phonograph Noise		[88] Brush Slap 3		[55] Timpani G#		TR-606 Snare 1	
	105	[88] Jazz Snare 1		[88] Power Snare 1		[88] Brush Swirl 1		[55] Timpani A		TR-606 Snare 2	
	106	[88] Jazz Snare 2		[88] Dance Snare 1		[88] Brush Swirl 2		[55] Timpani A#		TR-707 Snare 1	
	107	[88] Room Snare 1		[88] Dance Snare 2		[88] Brush Long Swirl		[55] Timpani B		TR-707 Snare 2	
C8	108	[88] Room Snare 2		[88] Disco Snare		[88] Jazz Snare 1		[55] Timpani c		Standard 3 Snare 2	
	109	[88] Power Snare 1		[88] Electric Snare 2		[88] Jazz Snare 2		[55] Timpani c#		TR-808 Snare 2	
	110	[88] Power Snare 2		[55] Electric Snare		[88] Standard 1 Snare1		[55] Timpani d		TR-909 Snare 1	
	111	[55] Gated Snare		[88] Electric Snare 3	*	[88] Standard 1 Snare2		[55] Timpani d#		TR-909 Snare 2	
	112	[88] Dance Snare 1		TR-606 Snare		[88] Standard 2 Snare1		[55] Timpani e		---	
	113	[88] Dance Snare 2		TR-707 Snare		[88] Standard 2 Snare2		[55] Timpani f		---	
	114	[88] Disco Snare		[88] TR-808 Snare 1		[55] Snare Drum 2		---		---	
	115	[88] Electric Snare 2		[88] TR-808 Snare 2	*	Standard 1 Snare 1		---		---	
	116	[55] Electric Snare		TR-808 Snare 2		Standard 1 Snare 2		---		---	
	117	[88] Electric Snare 3	*	[88] TR-909 Snare 1		Standard Snare 3		---		---	
	118	TR-707 Snare		[88] TR-909 Snare 2	*	[88] Room Snare 1		---		---	
	119	[88] TR-808 Snare 1		TR-909 Snare 1		[88] Room Snare 2		---		---	
C9	120	[88] TR-808 Snare 2	*	TR-909 Snare 2		[88] Power Snare 1		---		---	
	121	[88] TR-909 Snare 1		Rap Snare		[88] Power Snare 2		---		---	
	122	[88] TR-909 Snare 2	*	Jungle Snare 1		[88] Gated Snare		---		---	
	123	Rap Snare		House Snare 1		[88] Dance Snare 1		---		---	
	124	Jungle Snare 1		[88] House Snare	*	[88] Dance Snare 2		---		---	
	125	House Snare 1		House Snare 2		[88] Disco Snare		---		---	
	126	[88] House Snare	*	Voice Tah		[88] Electric Snare 2		---		---	
	127	House Snare 2		[88] Slappy	*	[88] Electric Snare 3	*	---		---	

Note number

CC32= 2	PC 1	PC 2	PC 9	PC 17	PC 25
	STANDARD 1	**STANDARD 2**	**ROOM**	**POWER**	**ELECTRONIC**
25	Snare Roll	←	←	←	←
26	Finger Snap	←	←	←	←
27	High Q	←	←	←	←
28	Slap	←	←	←	←
29	Scratch Push [EXC7]	←	←	←	Scratch Push2 [EXC7]
30	Scratch Pull [EXC7]	←	←	←	Scratch Pull2 [EXC7]
31	Sticks	←	←	←	←
32	Square Click	←	←	←	←
33	Metronome Click	←	←	←	←
34	Metronome Bell	←	←	←	←
35	Standard 1 Kick 2	Standard 2 Kick 2	Room Kick 2	Power Kick 2	Electric Kick 2
C2 36	Standard 1 Kick 1	Standard 2 Kick 1	Room Kick 1	Power Kick 1	Electric Kick 1
37	Side Stick	←	←	←	←
38	Standard 1 Snare 1	Standard 2 Snare 1	Room Snare 1	Power Snare 1	Electric Snare 1
39	Hand Clap	←	←	←	←
40	Standard 1 Snare 2	Standard 2 Snare 2	Room Snare 2	PowerSnare 2	Electric Snare 2
41	Low Tom2 *	←	Room Low Tom2 *	Power Low Tom2 *	Electric Low Tom2 *
42	Closed Hi-hat1 [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]	Closed Hi-hat3 [EXC1]	Closed Hi-hat3 [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]
43	Low Tom1 *	←	Room Low Tom1 *	Power Low Tom1 *	Electric Low Tom1 *
44	Pedal Hi-hat [EXC1]	←	←	←	←
45	Mid Tom2 *	←	Room Mid Tom2 *	Power Mid Tom2 *	Electric Mid Tom2 *
46	Open Hi-hat1 [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]	Open Hi-hat3 [EXC1]	Open Hi-hat3 [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]
47	Mid Tom1 *	←	Room Mid Tom1 *	Power Mid Tom1 *	Electric Mid Tom1 *
C3 48	High Tom2 *	←	Room Hi Tom2 *	Power Hi Tom2 *	Electric Hi Tom2 *
49	Crash Cymbal1	←	←	←	←
50	High Tom1 *	←	Room Hi Tom1 *	Power Hi Tom1 *	Electric Hi Tom1 *
51	Ride Cymbal1	←	←	←	←
52	Chinese Cymbal	←	←	←	Reverse Cymbal
53	Ride Bell	←	←	←	←
54	Tambourine	←	←	←	←
55	Splash Cymbal	←	←	←	←
56	Cowbell	←	←	←	←
57	Crash Cymbal2	←	←	←	←
58	Vibra-slap	←	←	←	←
59	Ride Cymbal2	←	←	←	←
C4 60	High Bongo	←	←	←	←
61	Low Bongo	←	←	←	←
62	Mute High Conga	←	←	←	←
63	Open High Conga	←	←	←	←
64	Low Conga	←	←	←	←
65	High Timbale	←	←	←	←
66	Low Timbale	←	←	←	←
67	High Agogo	←	←	←	←
68	Low Agogo	←	←	←	←
69	Cabasa	←	←	←	←
70	Maracas	←	←	←	←
71	Short Hi Whistle [EXC2]	←	←	←	←
C5 72	Long Low Whistle [EXC2]	←	←	←	←
73	Short Guiro [EXC3]	←	←	←	←
74	Long Guiro [EXC3]	←	←	←	←
75	Claves	←	←	←	←
76	High Wood Block	←	←	←	←
77	Low Wood Block	←	←	←	←
78	Mute Cuica [EXC4]	←	←	←	←
79	Open Cuica [EXC4]	←	←	←	←
80	Mute Triangle [EXC5]	←	←	←	←
81	Open Triangle [EXC5]	←	←	←	←
82	Shaker	←	←	←	←
83	Jingle Bell	←	←	←	←
C6 84	Bell Tree	Bar Chimes	←	←	←
85	Castanets	←	←	←	←
86	Mute Surdo [EXC6]	←	←	←	←
87	Open Surdo [EXC6]	←	←	←	←
88	----	----	----	----	----
89	----	----	----	----	----
90	----	----	----	----	----
91	----	----	----	----	----
92	----	----	----	----	----
93	----	----	----	----	----
94	----	----	----	----	----
95	----	----	----	----	----
C7 96	----	----	----	----	----
97	----	----	----	----	----
98	----	----	----	----	----
99	----	----	----	----	----

Note number

PC : Program change number
--- : No sound
∗ : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously.

[88] : Same sound as for CC32= 2.
[55] : Same sound as for CC32= 1.

CC32= 2	PC 26 'TR-808/909	PC 27 'DANCE	PC 33 'JAZZ	PC 41 'BRUSH	PC 49 'ORCHESTRA
25	←	←	←	←	←
26	←	←	←	←	←
27	←	←	←	←	Closed Hi-hat2 [EXC1]
28	←	←	←	←	Pedal Hi-hat [EXC1]
29	Scratch Push2 [EXC7]	Scratch Push2 [EXC7]	←	←	Open Hi-hat2 [EXC1]
30	Scratch Pull2 [EXC7]	Scratch Pull2 [EXC7]	←	←	Ride Cymbal1
31	←	←	←	←	←
32	←	←	←	←	←
33	←	←	←	←	←
34	←	←	←	←	←
35	909 Bass Drum	Dance Kick	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	Jazz Kick 1
C2 36	808 Bass Drum	Electric Kick 2	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Concert BD1
37	808 Rim Shot	←	←	←	←
38	808 Snare 1	Dance Snare 1	Jazz Snare 1	Brush Tap1	Concert SD
39	←	←	Hand Clap2	Brush Slap1	Castanets
40	909 Snare 1	Dance Snare 2	Jazz Snare 2	Brush Swirl1	Concert SD
41	808 Low Tom2 *	Electric Low Tom2 *	←	Brush Low Tom2 *	Timpani F
42	808 CHH [EXC1]	CR-78 CHH [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]	Brush Closed Hi-hat [EXC1]	Timpani F#
43	808 Low Tom1 *	Electric Low Tom1 *	←	Brush Low Tom1 *	Timpani G
44	808 CHH [EXC1]	808 CHH [EXC1]	←	←	Timpani G#
45	808 Mid Tom2 *	Electric Mid Tom2 *	←	Brush Mid Tom2 *	Timpani A
46	808 OHH [EXC1]	CR-78 OHH [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]	Brush Open Hi-hat [EXC1]	Timpani A#
47	808 Mid Tom1 *	Electric Mid Tom1 *	←	Brush Mid Tom1 *	Timpani B
C3 48	808 Hi Tom2 *	Electric High Tom2 *	←	Brush Hi Tom2 *	Timpani c
49	808 Cymbal	←	←	Brush Crash Cymbal	Timpani c#
50	808 Hi Tom1	Electric High Tom1 *	←	Brush Hi Tom1 *	Timpani d
51	←	←	←	Brush Ride Cymbal	Timpani d#
52	←	Reverse Cymbal	←	←	Timpani e
53	←	←	←	Brush Ride Bell	Timpani f
54	←	←	←	←	←
55	←	←	←	←	←
56	808 Cowbell	←	←	←	←
57	←	←	←	←	Concert Cymbal2
58	←	←	←	←	←
59	←	←	←	←	Concert Cymbal1
C4 60	←	←	←	←	←
61	←	←	←	←	←
62	808 High Conga	←	←	←	←
63	808 Mid Conga	←	←	←	←
64	808 Low Conga	←	←	←	←
65	←	←	←	←	←
66	←	←	←	←	←
67	←	←	←	←	←
68	←	←	←	←	←
69	←	←	←	←	←
70	808 Maracas	←	←	←	←
71	←	←	←	←	←
C5 72	←	←	←	←	←
73	←	←	←	←	←
74	←	←	←	←	←
75	808 Claves	←	←	←	←
76	←	←	←	←	←
77	←	←	←	←	←
78	←	High Hoo [EXC4]	←	←	←
79	←	Low Hoo [EXC4]	←	←	←
80	←	Electric Mute Triangle [EXC5]	←	←	←
81	←	Electric Open Triangle [EXC5]	←	←	←
82	←	←	←	←	←
83	←	←	←	←	←
C6 84	←	←	←	←	←
85	←	←	←	←	←
86	←	←	←	←	←
87	←	←	←	←	←
88	----	----	----	----	Applause *
89	----	----	----	----	----
90	----	----	----	----	----
91	----	----	----	----	----
92	----	----	----	----	----
93	----	----	----	----	----
94	----	----	----	----	----
95	----	----	----	----	----
C7 96	----	----	----	----	----
97	----	----	----	----	----
98	----	----	----	----	----
99	----	----	----	----	----

Note number

PC : Program change number
--- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously.

[88] : Same sound as for CC32= 2.
[55] : Same sound as for CC32= 1.

CC32= 2	PC 50 'ETHNIC		PC 51 'KICK&SNARE		PC 52 'ORIENTAL		PC 57 'SFX		PC 58 'RHYTHM FX	
25	Finger Snap		----		----		----		----	
26	Tambourine		----		----		----		----	
27	Castanets		----		----		----		----	
28	Crash Cymbal1		----		ZaghrutaLoop		----		----	
29	Snare Roll		----		Zaghruta Stop		----		----	
30	Concert Snare Drum		----		ReverseZag		----		----	
31	Concert Cymbal		----		----		Scratch Push2	[EXC1]	----	
32	Concert BD1		----		----		Scratch Pull2	[EXC1]	----	
33	Jingle Bell		----		----		Cutting Noise 2 Up		----	
34	Bell Tree		----		----		Cutting Noise 2 Down		----	
35	Bar Chimes		----		TR-707 BD		Distortion Guitar Cutting Noise Up		----	
C2 36	Wadaiko	*	----		TR-707 BD		Distortion Guitar Cutting Noise Down		Reverse Kick 1	
37	Wadaiko Rim	*	----		TR-707 Rim		Bass Slide		Reverse Concert BD 1	
38	Shime Taiko		----		TR-707 SD		Pick Scrape		Reverse Power Kick 1	
39	Atarigane		----		HandClap ST		High Q		Reverse Electric Kick 1	
40	Hyoushigi		Standard 1 Kick 1		TR-707 SD		Slap		Reverse Snare 1	
41	Ohkawa		Standard 1 Kick 2		Tom		Scratch Push	[EXC7]	Reverse Snare 2	
42	High Kotsuzumi		Standard 2 Kick 1		TR-707 HH Clsd		Scratch Pull	[EXC7]	Reverse Standard set1 Snare 1	
43	Low Kotsuzumi		Standard 2 Kick 2		Tom		Sticks		Reverse Tight Snare	
44	Ban Gu		Kick 1		TR-707 HH Clsd		Square Click		Reverse Dance Snare	
45	Big Gong		Kick 2		Tom		Metronome Click		Reverse 808 Snare	
46	Small Gong		Soft Kick		TR-707 HH Open		Metronome Bell		Reverse Tom1	
47	Bend Gong		Jazz Kick 1		Tom		Guitar Fret Noise		Reverse Tom2	
C3 48	Thai Gong		Jazz Kick 2		Tom		Guitar Cutting Noise Up		Reverse Sticks	
49	Rama Cymbal		Concert BD		TR-707 Crash		GuitarCutting Noise Down		Reverse Slap	
50	Gamelan Gong		Room Kick 1		Tom		String Slap of Double Bass		Reverse Cymbal1	
51	Udo Short	[EXC1]	Room Kick 2		Ride Cymbal		Fl.Key Click		Reverse Cymbal2	
52	Udo Long	[EXC1]	Power Kick 1		Doholla Dom		Laughing		Reverse Open Hi-hat	
53	Udo Slap		Power Kick 2		Doholla Sak		Scream		Reverse Ride Cymbal	
54	Bendir		Electric Kick 2		Tambourine		Punch		Reverse CR-78 OHH	
55	Req Dum		Electric Kick 1	*	Doholla Tak2		Heart Beat		Reverse Closed Hi-hat	
56	Req Tik		Electric Kick		Cowbell		Footsteps1		Reverse Gong	
57	Tabla Te		808 Bass Drum		Doholla Tak1		Footsteps2		Reverse Bell Tree	
58	Tabla Na		909 Bass Drum		Cabasa		Applause	*	Reverse Guiro	
59	Tabla Tun		Dance Kick		Doff Dom		Door Creaking		Reverse Bendir	
C4 60	Tabla Ge		Standard 1 Snare 1		Doff Tak3		Door		Reverse Gun Shot	
61	Tabla Ge Hi		Standard 1 Snare 2		Low Bongo		Scratch		Reverse Scratch	
62	Talking Drum	*	Standard 2 Snare 1		DoffTak-c		Wind Chimes	*	Reverse Laser	
63	Bend Talking Drum	*	Standard 2 Snare 2		High Bongo		Car-Engine		Key Click	
64	Caxixi		Tight Snare		Doff Tak 3		Car-Stop		Tekno Thip	
65	Djembe		Concert Snare		Tabla Dom		Car-Pass		Pop Drop	
66	Djembe Rim		Jazz Snare 1		Tabla Roll		Car-Crash	*	Woody Slap	
67	Timbales Low		Jazz Snare 2		Tabla Tak		Siren		Distortion Kick	*
68	Timbales Paila		Room Snare 1		Tabla Flam		Train		Syn.Drop	
69	Timbales High		Room Snare 2		Tabla Rim1		Jetplane	*	Reverse High Q	
70	Cowbell		Power Snare 1		Tabla Rim3		Helicopter		Pipe	
71	Hi Bongo		Power Snare 2		Tabla Rim2		Starship	*	Ice Block	
C5 72	Low Bongo		Gated Snare		Rek Dom2		Gun Shot		Digital Tambourine	*
73	Mute Hi Conga		Dance Snare 1		Rek Tak2		Machine Gun		Alias	
74	Open Hi Conga		Dance Snare 2		Rek Dom1		Lasergun		Modulated Bell	
75	Mute Low Conga		Disco Snare		Rek Tak1		Explosion	*	Spark	
76	Conga Slap		Electric Snare2		Rek Rim		Dog		Metalic Percussion	
77	Open Low Conga		House Snare	*	Rek Slap		Horse-Gallop		Velocity Noise FX	
78	Conga Slide	*	Electric Snare 1		---		Birds	*	Stereo Noise Clap	*
79	Mute Pandiero		Electric Snare 3	*	Rek Khan-c		Rain		Swish	
80	Open Pandiero		808 Snare 1		---		Thunder		Slappy	*
81	Open Surdo	[EXC2]	808 Snare 2	*	Rek Kha-o		Wind		Voice Ou	
82	Mute Surdo	[EXC2]	909 Snare 1		Rek Loop		Seashore		Voice Au	
83	Tamborim		909 Snare 2	*	Rek Slap		Stream	*	Hoo	
C6 84	High Agogo		Brush Tap1		Sagat L-o		Bubble	*	Tape Stop1	*
85	Low Agogo		Brush Tap2		Sagat R		Kitty		Tape Stop2	*
86	Shaker		Brush Slap1		Sagat L-c		Bird2		Missile	*
87	High Whistle	[EXC3]	Brush Slap2		Jingle Bell		Growl		Space Bird	
88	Low Whistle	[EXC3]	Brush Slap3		---		Applause2	*	Flying Monster	
89	Mute Cuica	[EXC4]	Brush Swirl1		---		Telephone1		----	
90	Open Cuica	[EXC4]	Brush Swirl2		---		Telephone2		----	
91	Mute Triangle	[EXC5]	Brush Long Swirl		---		----		----	
92	Open Triangle	[EXC5]	----		----		----		----	
93	Short Guiro	[EXC6]	----		----		----		----	
94	Long Guiro	[EXC6]	----		----		----		----	
95	Cabasa Up		----		----		----		----	
C7 96	Cabasa Down		----		----		----		----	
97	Claves		----		----		----		----	
98	High Wood Block		----		----		----		----	
99	Low Wood Block		----		----		----		----	

Note number

PC : Program change number
--- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously.

[88] : Same sound as for CC32= 2.
[55] : Same sound as for CC32= 1.

CC32= 1	PC 1 / PC 33 “STANDARD / JAZZ	PC 9 “ROOM	PC 17 “POWER	PC 25 “ELECTRONIC	PC 26 “TR-808	PC 41 “BRUSH	PC 49 “ORCHESTRA
25	---	----	----	----	----	----	----
26	----	----	----	----	----	----	----
27	High Q	←	←	←	←	←	Closed Hi-hat [EXC1]
28	Slap	←	←	←	←	←	Pedal Hi-hat [EXC1]
29	Scratch Push	←	←	←	←	←	Open Hi-hat [EXC1]
30	Scratch Pull	←	←	←	←	←	Ride Cymbal1
31	Sticks	←	←	←	←	←	←
32	Square Click	←	←	←	←	←	←
33	Metronome Click	←	←	←	←	←	←
34	Metronome Bell	←	←	←	←	←	←
35	Kick Drum2 / Jazz BD2	←	←	←	←	Jazz BD2	Concert BD2
C2 36	Kick Drum1 / Jazz BD1	←	MONDO Kick	Elec BD	808 Bass Drum	Jazz BD1	Concert BD1
37	Side Stick	←	←	←	808 Rim Shot	←	←
38	Snare Drum1	←	Gated SD	Elec SD	808 Snare Drum	Brush Tap	Concert SD
39	Hand Clap	←	←	←	←	Brush Slap	Castanets
40	Snare Drum2	←	←	Gated SD	←	Brash Swirl	Concert SD
41	Low Tom2	Room Low Tom2	Room Low Tom2	Elec Low Tom2	808 Low Tom2	←	Timpani F
42	Closed Hi-hat [EXC1]	←	←	←	808 CHH [EXC1]	←	Timpani F#
43	Low Tom1	Room Low Tom1	Room Low Tom1	Elec Low Tom1	808 Low Tom1	←	Timpani G
44	Pedal Hi-hat [EXC1]	←	←	←	808 CHH [EXC1]	←	Timpani G#
45	Mid Tom2	Room Mid Tom2	Room Mid Tom2	Elec Mid Tom2	808 Mid Tom2	←	Timpani A
46	Open Hi-hat [EXC1]	←	←	←	808 OHH [EXC1]	←	Timpani A#
47	Mid Tom1	Room Mid Tom1	Room Mid Tom1	Elec Mid Tom1	808 Mid Tom1	←	Timpani B
C3 48	High Tom2	Room Hi Tom2	Room Hi Tom2	Elec Hi Tom2	808 Hi Tom2	←	Timpani c
49	Crash Cymbal1	←	←	←	808 Cymbal	←	Timpani c#
50	High Tom1	Room Hi Tom1	Room Hi Tom1	Elec Hi Tom1	808 Hi Tom1	←	Timpani d
51	Ride Cymbal1	←	←	←	←	←	Timpani d#
52	Chinese Cymbal	←	←	Reverse Cymbal	←	←	Timpani e
53	Ride Bell	←	←	←	←	←	Timpani f
54	Tambourine	←	←	←	←	←	←
55	Splash Cymbal	←	←	←	←	←	←
56	Cowbell	←	←	←	808 Cowbell	←	←
57	Crash Cymbal2	←	←	←	←	←	Concert Cymbal2
58	Vibra-slap	←	←	←	←	←	←
59	Ride Cymbal2	←	←	←	←	←	Concert Cymbal1
C4 60	High Bongo	←	←	←	←	←	←
61	Low Bongo	←	←	←	←	←	←
62	Mute High Conga	←	←	←	808 High Conga	←	←
63	Open High Conga	←	←	←	808 Mid Conga	←	←
64	Low Conga	←	←	←	808 Low Conga	←	←
65	High Timbale	←	←	←	←	←	←
66	Low Timbale	←	←	←	←	←	←
67	High Agogo	←	←	←	←	←	←
68	Low Agogo	←	←	←	←	←	←
69	Cabasa	←	←	←	←	←	←
70	Maracas	←	←	←	808 Maracas	←	←
71	Short Hi Whistle [EXC2]	←	←	←	←	←	←
C5 72	Long Low Whistle [EXC2]	←	←	←	←	←	←
73	Short Guiro	←	←	←	←	←	←
74	Long Guiro	←	←	←	←	←	←
75	Claves	←	←	←	808 Claves	←	←
76	High Wood Block	←	←	←	←	←	←
77	Low Wood Block	←	←	←	←	←	←
78	Mute Cuica [EXC4]	←	←	←	←	←	←
79	Open Cuica [EXC4]	←	←	←	←	←	←
80	Mute Triangle [EXC5]	←	←	←	←	←	←
81	Open Triangle [EXC5]	←	←	←	←	←	←
82	Shaker	←	←	←	←	←	←
83	Jingle Bell	←	←	←	←	←	←
C6 84	Bell Tree	←	←	←	←	←	←
85	Castanets	←	←	←	←	←	←
86	Mute Surdo [EXC6]	←	←	←	←	←	←
87	Open Surdo [EXC6]	←	←	←	←	←	←
88	----	----	----	----	----	----	Applause *
89	----	----	----	----	----	----	----
90	----	----	----	----	----	----	----
91	----	----	----	----	----	----	----
92	----	----	----	----	----	----	----
93	----	----	----	----	----	----	----
94	----	----	----	----	----	----	----
95	----	----	----	----	----	----	----
C7 96	----	----	----	----	----	----	----
97	----	----	----	----	----	----	----
98	----	----	----	----	----	----	----
99	----	----	----	----	----	----	----

Note number

PC : Program change number
--- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously.

[88] : Same sound as for CC32= 2.
[55] : Same sound as for CC32= 1.

	PC 57 "SFX		PC 128 +CM-64/32L	
35	----		CM Kick Drum	
C2 36	----		CM Kick Drum	
37	----		CM Rim Shot	
38	----		CM Snare Drum	
39	High Q		CM Hand Clap	
40	Slap		CM Electronic Snare Drum	
41	Scratch Push	[EXC7]	CM Acoustic Low Tom	
42	Scratch Pull	[EXC7]	CM Closed High Hat	[EXC1]
43	Sticks		CM Acoustic Low Tom	
44	Square Click		CM Open Hi-Hat2	
45	Metronome Click		CM Acoustic Middle Tom	
46	Metronome Bell		CM Open Hi-Hat1	[EXC1]
47	Guitar Fret Noise		CM M.TomAcoustic Middle Tom	
C3 48	Guitar cuttingnoise/up		CM Acoustic High Tom	
49	Guitar cutting noise/down		CM Crash Cymbal	
50	String slap of double bass		CM Acoustic High Tom	
51	Fl.Key Click		CM Ride Cymbal	
52	Laughing		----	
53	Scream		----	
54	Punch		CM Tambourine	
55	Heart Beat		----	
56	Footsteps1		CM Cowbell	
57	Footsteps2		----	
58	Applause	*	----	
59	Door Creaking		----	
C4 60	Door		CM High Bongo	
61	Scratch		CM Low Bongo	
62	Wind Chimes	*	CM Mute High Conga	
63	Car-Engine		CM High Conga	
64	Car-Stop		CM Low Conga	
65	Car-Pass		CM High Timbale	
66	Car-Crash	*	CM Low Timbale	
67	Siren		CM High Agogo	
68	Train		CM Low Agogo	
69	Jetplane	*	CM Cabasa	
70	Helicopter		CM Maracas	
71	Starship	*	CM Short Whistle	
C5 72	Gun Shot		CM Long Whistle	
73	Machine Gun		CM Vibrato Slap	
74	Lasergun		----	
75	Explosion	*	CM Claves	
76	Dog		Laughing	
77	Horse-Gallop		Scream	
78	Birds	*	Punch	
79	Rain	*	Heart Beat	
80	Thunder		Footsteps1	
81	Wind		Footsteps2	
82	Seashore		Applause	*
83	Stream	*	Creaking	
C6 84	Bubble	*	Door	
85	----		Scratch	
86	----		Wind Chimes	*
87	----		Car-Engine	
88	----		Car-Stop	
89	----		Car-Pass	
90	----		Car-Crash	*
91	----		Siren	
92	----		Train	
93	----		Jetplane	*
94	----		Helicopter	
95	----		Starship	*
C7 96	----		Gun Shot	
97	----		Machine Gun	
98	----		Lasergun	
99	----		Explosion	*
100	----		Dog	
101	----		Horse-Gallop	
102	----		Birds	*
103	----		Rain	*
104	----		Thunder	
105	----		Wind	
106	----		SeaShore	
107	----		Stream	*
C8 108	----		Bubble	*

Note number

PC : Program change number
--- : No sound
* : Tones using two voices

← : Same sound as "STANDARD1"(PC1) Set.
[EXC] : Sounds with the same EXC number cannot be used simultaneously.

[88] : Same sound as for CC32= 2.
[55] : Same sound as for CC32= 1.

13.5. Tabla de los estilos musicales (ROM)

GBN	STYLE NAME	TEMPO	T.S.	CC00	CC32
A 11	HardRock	90	4/4	1	15
A 12	HardEdge	96	4/4	1	16
A 13	BritRock	120	4/4	1	9
A 14	Rock1	128	4/4	1	17
A 15	Rock2	140	4/4	1	18
A 16	Sh Rock1	100	4/4	1	19
A 17	Sh Rock2	113	4/4	1	20
A 18	Sh Rock3	127	4/4	1	10
A 21	DownBeat	100	4/4	2	32
A 22	Undergrd	120	4/4	2	33
A 23	House	130	4/4	2	34
A 24	Jungle	160	4/4	2	35
A 25	Dance1	120	4/4	2	36
A 26	Dance2	93	4/4	2	37
A 27	Rap	90	4/4	33	8
A 28	Progress	134	4/4	2	38
A 31	Funk1	102	4/4	3	13
A 32	Funk2	110	4/4	3	14
A 33	CoolGrv1	116	4/4	28	3
A 34	CoolGrv2	130	4/4	28	2
A 35	CoolGrv3	95	4/4	28	4
A 36	AcidJazz	90	4/4	2	39
A 37	Contemp1	120	4/4	28	6
A 38	Contemp2	98	4/4	28	7
A 41	8B Pop1	60	4/4	6	32
A 42	8B Pop2	70	4/4	6	33
A 43	8B Pop3	75	4/4	6	34
A 44	8B Pop4	84	4/4	6	35
A 45	8B Pop5	85	4/4	6	36
A 46	8B Pop6	92	4/4	6	37
A 47	8B Pop7	96	4/4	6	38
A 48	8B Pop8S	75	4/4	6	39
A 51	16B Pop1	65	4/4	7	31
A 52	Bld Rock	75	4/4	7	32
A 53	16B Pop2	85	4/4	7	33
A 54	16B Pop3	100	4/4	7	34
A 55	16B Pop4	100	4/4	7	35
A 56	16B Pop5	120	4/4	7	36
A 57	Bld RckS	78	4/4	7	37
A 58	16B PopS	100	4/4	7	38
A 61	SlRock1	58	6/8	5	10
A 62	SlRock2	75	6/8	5	11
A 63	SlRock3	90	6/8	5	15
A 64	SlRock4	80	4/4	5	16
A 65	PopRock	140	4/4	39	13
A 66	Surf	153	4/4	10	21
A 67	Charlest	212	4/4	11	4
A 68	Dixie	180	4/4	11	3

GBN	STYLE NAME	TEMPO	T.S.	CC00	CC32
A 71	Boogie1	150	4/4	9	7
A 72	Boogie2	165	4/4	9	3
A 73	Rock'N1	122	4/4	10	22
A 74	Rock'N2	176,0	4/4	10	23
A 75	Rock'N3	168	4/4	10	24
A 76	Rock'N4	185	4/4	10	25
A 77	Twist1	164	4/4	10	14
A 78	Twist2	158	4/4	10	20
A 81	Sh Bald1	88	4/4	4	12
A 82	Sh Bald2	110	4/4	4	8
A 83	Sh Bald3	114	4/4	4	9
A 84	Blues	60	4/4	44	14
A 85	BlueBeat	110	4/4	44	4
A 86	R&B	114	4/4	44	5
A 87	BigBand	135	4/4	14	3
A 88	Shuffle	180	4/4	15	3
B 11	SlSwing1	56	4/4	13	7
B 12	SlSwing2	60	4/4	13	5
B 13	SlSwing3	100	4/4	13	6
B 14	MedSwing	110	4/4	13	8
B 15	Swing1	130	4/4	12	6
B 16	Swing2	150	4/4	12	5
B 17	CoolJazz	160	4/4	12	7
B 18	SwCombo	184	4/4	12	18
B 21	Bossa1	106	4/4	22	15
B 22	Bossa2	125	4/4	22	16
B 23	Bossa3	150	4/4	22	17
B 24	Bossa4	173	4/4	22	18
B 25	LatinRK	84	4/4	22	11
B 26	Latin	102	4/4	22	19
B 27	Samba1	105	4/4	27	9
B 28	Samba2	130	4/4	27	10
B 31	Mambo1	89	4/4	38	6
B 32	Mambo2	107	4/4	38	7
B 33	Mereng1	115	4/4	59	3
B 34	Mereng2	155	4/4	59	4
B 35	Salsa1	90	4/4	25	6
B 36	Salsa2	98	4/4	25	7
B 37	ChaCha1	121	4/4	24	7
B 38	ChaCha2	126	4/4	24	6
B 41	Gipsy1	93	2/4	61	0
B 42	Gipsy2	120	2/4	61	1
B 43	Macarena	102	4/4	61	2
B 44	Tic Tac	104	4/4	61	3
B 45	LtDance	125	4/4	61	4
B 46	Son	125	4/4	45	1
B 47	LimboRck	86	4/4	35	3
B 48	Calypso	165	4/4	35	4

GBN	STYLE NAME	TEMPO	T.S.	CC00	CC32
B 51	Reggae1	96	4/4	8	8
B 52	Reggae2	132	4/4	8	6
B 53	Rhumba	97	4/4	23	6
B 54	Bolero	109	4/4	23	5
B 55	Beguine	105	4/4	39	7
B 56	ArgTango	120	4/4	26	6
B 57	EurTango	120	4/4	26	7
B 58	Foxtrot	185	4/4	34	3
B 61	SlWaltz1	85	3/4	18	7
B 62	SlWaltz2	90	3/4	18	5
B 63	JazWltz1	120	3/4	17	23
B 64	JazWltz2	150	3/4	17	11
B 65	W'Waltz	185	6/4	17	24
B 66	March1	120	4/4	20	10
B 67	March2	120	4/4	20	11
B 68	Polka	128	4/4	19	9
B 71	P Slow	60	4/4	6	41
B 72	G Slow	93	4/4	6	40
B 73	P Ballad	55	4/4	5	17
B 74	G SlRock	56	4/4	5	18
B 75	G Ballad	110	4/4	4	19
B 76	P Pop	70	4/4	7	39
B 77	G Pop	100	4/4	7	40
B 78	G FstPop	87	4/4	22	22
B 81	P Rock'N	160	4/4	10	26
B 82	P Shuffl	180	4/4	15	6
B 83	P RagTim	200	4/4	43	1
B 84	P Night	60	4/4	13	11
B 85	P Jazz	150	4/4	12	19
B 86	G Bossa	145	4/4	22	21
B 87	P Fusion	120	4/4	22	20
B 88	P Waltz	84	3/4	18	8

13.6. Tabla de los estilos musicales (disco Zip)

Name	File name	Country	Genre
Beguine	BEGUINE	Hungary	Variety
Csardas	CSARDAS	Hungary	Folk
Gartner	GARTNER	Hungary	Folk
Tango3	TANGO3	Hungary	Folk
WienWalc	WIENWALC	Hungary	Classic
CtryDanc	C_DANCE	Poland	Folk
Dance	DANCE	Poland	Dance
Disco M2	DISCO_M2	Poland	Dance
SoftDanc	S_DANCE	Poland	Dance
Banat Mm	BANAT_MM	Romania	Folk
Etno'Rom	ETNO'ROM	Romania	Ethnic
Hora Mm	HORA_MM	Romania	Folk
Maneaua	MANEAU'	Romania	FOLK
Sirba	SIRBA_!	Romania	Folk
8BeatAut	8BEATAUS	Austria	8BEAT
Awalzer	AWALZ1	Austria	Folk
Boarisch	BOARISCH	Austria	Folk
CountFox	COUNTFOX	Austria	Variety
Disco 8B	DISCO8BT	Austria	Dance
DiscoSch	DISCSCHL	Austria	Folk
Marsch	MARSCH!	Austria	Folk
Obrkrain	OBRKRAIN	Austria	Folk
Polka	POLKASIM	Austria	Folk
PopReage	POPREAGA	Austria	Variety
Schlagr1	SCHLAGR1	Austria	Folk
Schlagr7	SCHLAGR7	Austria	Folk
SchWalz1	SCHLWALZ	Austria	Folk
SlowWalz	SLOWWALZ	Austria	Folk
SwingBet	SWINGBEA	Austria	Swing
WienWalz	WIENWALZ	Austria	Classic
8 Beat 3	8BEAT3	Benelux	8Beat
8 Beat 4	8BEAT4	Benelux	8Beat
Foxtrot1	FOXTROT1	Benelux	Variety
Shuffle3	SHUFFLE3	Benelux	Standard
SloWaltz	SLOWALTZ	Benelux	Variety
SlowFox2	SLOWFOX2	Benelux	Variety
Waltz 1	WALTZ1	Benelux	Variety
Waltz 2	WALTZ2	Benelux	Variety
Waltz 3	WALS	Benelux	Variety
SlowFox3	SLOWFOX3	Benelux	Variety
BenePop1	BENEPOP1	Benelux	Contemp
BenePop2	BENEPOP2	Benelux	Contemp
Disco 1	DISCO_1	Benelux	Dance
BeneRock	BENEROCK	Benelux	Rock
Bene R&B	BENE_R&B	Benelux	Standard
BeneFunk	BENEFUNK	Benelux	Contemp
BossaNov	BOSSANOV	Brazil	Latin
Gafieira	GAFIEIRA	Brazil	Folk
PopBossa	POPBOSSA	Brazil	Latin
Regional	REGIONAL	Brazil	Folk
Samba1	SAMBA1	Brazil	Latin
Samba2	SAMBA2	Brazil	Latin
Samba3	SAMBA3	Brazil	Latin
SbCancao	SBCANCAO	Brazil	Folk
SbEnredo	SBENREDO	Brazil	Folk
SlowBoss	SLOWBOSS	Brazil	Latin
TrioBoss	TRIOBOSS	Brazil	Latin
TrueBos1	TRUEBOS1	Brazil	Latin
TrueBos2	TRUEBOS2	Brazil	Latin
TrueBos3	TRUEBOS3	Brazil	Latin
TrueBos4	TRUEBOS4	Brazil	Latin
TrueBos5	TRUEBOS5	Brazil	Latin
!16beat5	!16BEAT5	Internat	16BEAT
!16beat6	!16BEAT6	Internat	16BEAT
!5-4	!5-4	Internat	Swing
!8beat5	!8BEAT5	Internat	8BEAT
!8beat6	!8BEAT6	Inernat	8BEAT
!Blues2	!BLUES2	USA	Standard
!Blues3	!BLUES3	USA	Standard
!C'WLTZ3	!C_WLTZ3	USA	Folk
!Dance10	!DANCE10	Internat	Dance
!Funk3	!FUNK3	Internat	Contemp
!House2	!HOUSE2	Internat	Dance
!Latin2	!LATIN2	S.Americ	Latin
!Meneait	!MENEAIT	S.Americ	Latin
!Mereng2	!MERENG2	S.Americ	Latin
!R&B2	!R&B2	USA	Standard
!Swing2	!SWING2	USA	Swing
#50'SBLD	#50_SBLD	USA	50's60's
#60'S	#60_S	Scandina	50's60's
#Ballad4	#BALLAD4	USA	16BEAT
#BalladM	#BALLADM	Internat	16BEAT
#Beguin3	#BEGUIN3	Internat	Variety
#Bgrass2	#BGRASS2	USA	Folk
#BigBand	#BIGBAND	USA	Standard
#BldShfl	#BLDSHFL	USA	16BEAT
#Bolero	#BOLERO	Spain	Classic
#Boogie3	#BOOGIE3	Scandina	50's60's
#Bossa3	#BOSSA3	S.Americ	Latin
#Bossa4	#BOSSA4	S.Americ	Latin
#C'Rock2	#C_ROCK2	USA	Folk
#C'Swing	#C_SWING	USA	Folk
#C'WItz2	#C_WLTZ2	USA	Folk
#Cajun	#CAJUN	USA	Folk
#Chacha2	#CHACHA2	S.Americ	Latin
#CNTR2-4	#CNTR2-4	Scandina	Folk
#Contemp	#CONTEMP	Internat	Contemp
#Dance2	#DANCE2	Internat	Dance
#Dance3	#DANCE3	Internat	Dance
#Dance4	#DANCE4	Internat	Dance
#Dance5	#DANCE5	Internat	Dance
#Dance6	#DANCE6	Internat	Dance
#Dance7	#DANCE7	Internat	Dance
#Dance8	#DANCE8	Internat	Dance
#Dance9	#DANCE9	Internat	Dance
#Fast2-4	#FAST2-4	Scandina	Folk
#Fast4-4	#FAST4-4	Scandina	Folk
#Foxtrt2	#FOXTRT2	Italy	Folk
#Funk4	#Funk4	Internat	Contemp
#Gospel	#GOSPEL	USA	World
#Jazz	#JAZZ	Internat	Swing
#JzWaltz	#JZWALTZ	Internat	Folk
#Limbork	#LIMBORK	Internat	50's60's
#Mambo2	#MAMBO2	S.Americ	Latin
#March3	#MARCH3	Internat	Folk
#Minuet	#MINUET	Internat	Classic
#Pavane	#PAVANE	Italy	Classic
#Polka3	#POLKA3	Italy	Folk
#Pop1	#POP1	Internat	8BEAT
#Pop2	#POP2	Internat	16BEAT
#R&B	#R&B	USA	Standard
#Rhumba2	#RHUMBA2	S.Americ	Latin
#Rock'n4	#ROCK_N4	Internat	Rock'n
#Rock'n5	#ROCK_N5	Internat	Rock'n
#Rock'n6	#ROCK_N6	Internat	Rock'n
#Rock'n7	#ROCK_N7	Internat	Rock'n
#Rock3	#ROCK3	Internat	Rock
#Rock4	#ROCK4	Internat	Rock
#Rossini	#ROSSINI	Italy	Classic
#Samba4	#SAMBA4	Brazil	Latin
#Samba5	#SAMBA5	Brazil	Latin
#Shffle3	#SHFFLE3	Scandina	Standard
#Slow4-4	#SLOW4-4	Scandina	Folk
#SlShffl	#SLSHFFL	Scandina	Standard
#SlWltz3	#SLWLTZ3	Internat	Folk
#SwPop	#SWPOP	Internat	Swing
#Tango3	#TANGO3	Italy	Folk
#Toccata	#TOCCATA	Internat	Classic
#Train'B	#TRAIN_B	USA	Folk
#Twostep	#TWOSTEP	USA	Folk
#W'Polka	#W_POLKA	Austria	Classic
#W'Waltz	#W_WALTZ	Austria	Classic
#Waltz5	#WALTZ5	Italy	Folk
$16beat1	$16BEAT1	Internat	16beat
$16beat2	$16BEAT2	Internat	16beat
$8beat1	$8BEAT1	Internat	8beat
$8beat2	$8BEAT2	Internat	8BEAT
$Bossan	$BOSSAN	S.Americ	Latin
$Country	$COUNTRY	USA	Folk
$Funk1	$FUNK1	Internat	Contemp
$Funk2	$FUNK2	Internat	Contemp
$Fusion	$FUSION	Internat	Contemp
$Polka	$POLKA	Internat	Folk
$Reggae	$REGGAE	Internat	Variety
$Rhumba	$RHUMBA	S.Americ	Latin
$Rock1	$ROCK1	Internat	Rock
$Rock2	$ROCK2	Internat	Rock
$Swing	$SWING	USA	Swing
$Waltz2	$WALTZ2	Internat	Folk
%16beat1	%16BEAT1	Internat	16beat
%16beat2	%16BEAT2	Internat	16beat
%16beat3	%16BEAT3	Internat	16beat
%16beat4	%16BEAT4	Internat	16beat
%8beat1	%8BEAT1	Internat	8beat
%8beat2	%8BEAT2	Internat	8beat
%8beat3	%8BEAT3	Internat	8beat
%8beat4	%8BEAT4	Internat	8beat
%Anadolu	%ANADOLU	Oriental	Ethnic
%Arab	%ARAB	Oriental	Ethnic
%Ballad1	%BALLAD1	Internat	16beat
%Ballad2	%BALLAD2	Internat	16beat
%Baroque	%BAROQUE	Internat	Classic
%Beguine	%BEGUINE	Internat	Variety
%BigBand	%BIGBAND	USA	Standard
%Boogie	%BOOGIE	USA	50's60's
%Bossa	%BOSSA	S.Americ	Latin
%Chacha	%CHACHA	S.Americ	Latin
%Chrlest	%CHRLEST	Internat	50's60's
%Country	%COUNTRY	USA	Folk
%Dance	%DANCE	Internat	Dance
%Dixie	%DIXIE	Internat	Folk
%Enka	%ENKA	Japan	Ethnic
%Foxtrot	%FOXTROT	Internat	Folk
%Funk1	%FUNK1	Internat	Contemp
%Funk2	%FUNK2	Internat	Contemp
%Fusion	%FUSION	Internat	Contemp
%House	%HOUSE	Internat	Dance
%Kars	%KARS	Oriental	Ethnic
%LATIN	%Latin	S.Americ	Latin
%Malfouf	%MALFOUF	Oriental	Ethnic
%Mambo	%MAMBO	S.Americ	Latin
%March	%MARCH	Internat	Folk
%PDoble	%PDOBLE	Spain	Folk
%Polka	%POLKA	Internat	Folk
%Rap	%RAP	Internat	Dance
%Reggae	%REGGAE	Internat	Variety
%Rhumba	%RHUMBA	S.Americ	Variety
%Rock'n	%ROCK_N	Internat	Rock'n
%Rock1	%ROCK1	Internat	Rock
%Rock2	%ROCK2	Internat	Rock
%Salsa	%SALSA	S.Americ	Latin
%Samba	%SAMBA	Brazil	Latin
%Shuffle	%SHUFFLE	Internat	Standard
%SlRock1	%SLROCK1	Internat	50's60's
%SlRock2	%SLROCK2	Internat	50's60's
%SlSwng1	%SLSWNG1	USA	Swing
%SlSwng2	%SLSWNG2	USA	Swing
%SlWaltz	%SLWALTZ	Internat	World
%Swing	%Swing	USA	Swing
%SwWaltz	%SWWALTZ	Internat	Swing
%Tango	%TANGO	Internat	Folk
%Trot	%TROT	Oriental	Ethnic
%Twist	%TWIST	Internat	50's60's
%Waltz	%WALTZ	Internat	Folk
'16Beat1	'16BEAT1	Internat	16beat
'16Beat2	'16BEAT2	Internat	16beat
'16Beat3	'16BEAT3	Internat	16beat
'16Beat4	'16BEAT4	Internat	16beat
'16Beat5	'16BEAT5	Internat	16beat
'16Beat6	'16BEAT6	Internat	16beat
'16Bet7S	'16BET7S	Internat	16beat
'16Bet8S	'16BET8S	Internat	16beat
'8Beat1	'8BEAT1	Internat	8beat
'8Beat2	'8BEAT2	Internat	8beat
'8Beat3	'8beat3	Internat	8beat
'8Beat6	'8BEAT6	Internat	8beat
'8Bet4Rk	'8BET4RK	Internat	8beat
'8Bet5Rb	'8BET5RB	Internat	8beat
'8Bet7Sw	'8BET7Sw	Internat	8beat
'8Bet8Sw	'8BET8Sw	Internat	8beat
'BigBand	'BIGBAND	USA	Standard
'Bossa1	'BOSSA1	S.Americ	Latin
'Bossa2	'BOSSA2	S.Americ	Latin
'C'Swing	'C'SWING	USA	Folk
'ChaCha2	'CHACHA2	S.Americ	Latin
'CoolJaz	'COOLJAZ	Internat	Swing
'Cumbia	'CUMBIA	Spain	Folk
'Dance2	'DANCE2	Internat	Dance
'EurTngo	'EURTNGO	Internat	Folk
'Funk1	'FUNK1	Internat	Contemp
'Funk2	'FUNK2	Internat	Contemp
'G Polka	'G_POLKA	Germany	Folk
'G Waltz	'G_WALTZ	Germany	Folk
'Gospel	'GOSPEL	USA	World
'House1	'HOUSE1	Internat	Dance
'House2	'HOUSE2	Internat	Dance
'Keroncn	'KERONCN	Oriental	Ethnic
'Musette	'MUSETTE	France	Folk
'Pdoble	'PDOBLE	Spain	Folk
'PopRap	'POPRAP	Internat	Dance
'Rap1	'RAP1	Internat	Dance
'Rap2	'RAP2	Internat	Dance
'Rhumba2	'RHUMBA2	S.Americ	Variety
'S 8Beat	'S_8BEAT	Scandina	Folk
'SBoogie	'SBOOGIE	Scandina	Folk
'Sevilla	'SEVILLA	Spain	Folk
'Sfoursh	'SFOURSH	Scandina	Folk
'SpRumba	'SPRUMB	Spain	Folk
'SwCombo	'SWCOMBO	USA	Swing
'Techno1	'TECHNO1	Internat	Dance
'Turkis1	'TURKIS1	Oriental	Ethnic
'Turkis2	'TURKIS2	Oriental	Ethnic
@Ballad3	@BALLAD3	Internat	16beat
@Blues	@BLUES	USA	Standard
@Boogie2	@BOOGIE2	USA	50's60's
@C'Waltz	@C_WALTZ	USA	Folk
@Caribea	@CARIBEA	S.Americ	Folk
@Guarach	@GUARACH	Spain	Folk
@Lambada	@LAMBADA	S.Americ	Variety
@M'Town	@M_TOWN	USA	World
@Mambo	@MAMBO	S.Americ	Latin
@MexRock	@MEXROCK	S.Americ	Folk
@Ragtime	@RAGTIME	USA	World

Name	File name	Country	Genre
@Reggae2	@REGGAE2	Internat	Variety
@Rhumba2	@RHUMBA2	Internat	Variety
@Samba2	@SAMBA2	Brazil	Latin
@SlSwing	@SLSWING	USA	Swing
@SlWaltz	@SLWALTZ	Internat	Folk
@Son	@SON	S.Americ	Variety
@Stndard	@STNDARD	Internat	Standard
^AcidJaz	^ACIDJAZ	Internat	Dance
^B'Grass	^B'GRASS	USA	Folk
^Balle	^BALLE	Spain	Folk
^Baroque	^BAROQUE	Internat	Classic
^Blues	^BLUES	USA	Standard
^Bolero2	^BOLERO2	Spain	Classic
^Bossa1	^BOSSA1	S.Americ	Latin
^Bossa2	^BOSSA2	S.Americ	Latin
^C'Balld	^C'BALLD	USA	Folk
^C'Boogi	^C'BOOGI	USA	Folk
^C'Swing	^C'SWING	USA	Folk
^C'Westr	^C'WESTR	USA	Folk
^Cajun	^CAJUN	USA	Folk
^Calypso	^CALYPSO	S.Americ	Latin
^ChaCha1	^CHACHA1	S.Americ	Latin
^Country	^COUNTRY	USA	Folk
^Dance1	^DANCE1	Internat	Dance
^Dance2	^DANCE2	Internat	Dance
^DiscFox	^DISCFOX	Germany	World
^DMarsc1	^DMARSC1	Germany	Folk
^DMarsc2	^DMARSC2	Germany	Folk
^DscSamb	^DSCSAMB	Brazil	Latin
^Dwalzer	^DWALZER	Germany	Folk
^FrWaltz	^FRWALTZ	France	Folk
^Gospel	^GOSPEL	USA	World
^Habaner	^HABANER	Spain	Folk
^Jota	^JOTA	Spain	Folk
^Latin	^LATIN	S.Americ	Latin
^Mambo1	^MAMBO1	S.Americ	Latin
^Mambo2	^MAMBO2	S.Americ	Latin
^March	^MARCH	Internat	Folk
^Mazurka	^MAZURKA	Italy	Folk
^MdnSamb	^MDNSAMB	Brazil	Latin
^Mereng1	^MERENG1	S.Americ	Latin
^Mereng2	^MERENG2	S.Americ	Latin
^Merengu	^MERENGU	S.Americ	Latin
^Musette	^MUSETTE	France	Folk
^Polka	^POLKA	Internat	Folk
^PopRap	^POPRAP	Internat	Dance
^PopRock	^POPROCK	Internat	50's60's
^Progres	^PROGRES	Internat	Dance
^Rancher	^RANCHER	Spain	Folk
^Reggae1	^REGGAE1	Internat	Variety
^Rhumba	^RHUMBA	S.Americ	Latin
^Rock'n1	^ROCK'N1	Internat	Rock'n
^Rock'n2	^ROCK'N2	Internat	Rock'n
^RumSals	^RUMSALS	Spain	Folk
^S Balld	^S_BALLD	Scandina	World
^S Boogi	^S_BOOGI	Scandina	World
^S Waltz	^S_WALTZ	Scandina	World
^Salsa1	^SALSA1	S.Americ	Latin
^Salsa2	^SALSA2	S.Americ	Latin
^SambRio	^SAMBRIO	Brazil	Latin
^Schlag1	^SCHLAG1	Germany	Folk
^Schlag2	^SCHLAG2	Germany	Folk
^Schlag3	^SCHLAG3	Germany	Folk
^Scountr	^SCOUNTR	Scandina	World
^SlFoxtr	^SLFOXTR	Internat	Folk
^SlRock3	^SLROCK3	Internat	50's60's
^SlRock4	^SLROCK4	Internat	50's60's
^Techno	^TECHNO	Internat	Dance
^Undergr	^UNDERGR	Internat	Dance
^VlkMusk	^VLKMUSK	Germany	Folk
^Waltz	^WALTZ	Internat	Folk
Mazurca1	MAZURCA1	Italy	Folk
Mazurca2	MAZURCA2	Italy	Folk
Polca1	POLCA1	Italy	Folk
Polca2	POLCA2	Italy	Folk
^Quadrgl	^QUADRGL	Italy	Folk
Valzer1	VALZER1	Italy	Folk
Valzer2	VALZER2	Italy	Folk
Beguine1	BEGUINE1	Italy	Variety
Tango1	TANGO1	Italy	Folk
Tango2	TANGO2	Italy	Folk
PsoDoble	PSODOBLE	Italy	Folk
^Tarantl	^TARANTL	Italy	Folk
Tarantel	TARANTEL	Italy	Folk
#Saltarl	#SALTARL	Italy	Folk
Surf1	SURF1	Italy	50's60's
HullyGul	HULLYGUL	Italy	50's60's
O'Polka1	O'POLKA1	Germany	Folk
O'Polka2	O'POLKA2	Germany	Folk
O'Polka3	O'POLKA3	Germany	Folk
O'Walz1	O'WALZ1	Germany	Folk
O'Walz2	O'WALZ2	Germany	Folk
V'Ballad	V'BALLAD	Germany	Folk
V'Schlg1	V'SCHLG1	Germany	Folk
V'Schlg2	V'SCHLG2	Germany	Folk

Name	File name	Country	Genre
Schlager	SCHLAGER	Germany	Folk
Partypop	PARTYPOP	Germany	Folk
Ballade	BALLADE	Germany	Folk
Dt'Fox	DT'FOX	Germany	Folk
Evrgreen	EVRGREEN	Germany	Folk
Hitmix	HITMIX	Germany	Folk
D'Rockmx	D'ROCKMX	Germany	Folk
Riomix	RIOMIX	Germany	Folk
M'Polka	M'POLKA	Germany	Folk
Schunkel	SCHUNKEL	Germany	Folk
PopWlzer	POPWLZER	Germany	Folk
W'Walzer	W'WALZER	Germany	Folk
Slowfox	SLOWFOX	Germany	Folk
FastLast	FASTLAST	Germany	Folk
Quickstp	QUICKSTP	Germany	Folk
Jive1	JIVE1	Germany	Folk
Zeimpeki	ZEIMPEKI	Greece	Ethnic
Xasapi&2	XASAPIKO	Greece	Ethnic
Tsiftete	TSIFTETE	Greece	Ethnic
Syrtorum	SYRTORUM	Greece	Ethnic
Kalamati	KALAMATI	Greece	Ethnic
Tsamiko	TSAMIKO	Greece	Ethnic
Kam&Kars	KAM_KARS	Greece	Ethnic
Ballos	BALLOS	Greece	Ethnic
Bayon#Ru	BAYORUMB	Greece	Ethnic
8 Beat 1	8_BEAT_1	Scandina	8beat
8 Beat 2	8_BEAT_2	Scandina	8beat
Fast4-4	FAST4-4	Scandina	World
FastBeat	FASTBEAT	Scandina	World
FolkVals	FOLKVALS	Scandina	Folk
Foxtrot	FOXTROT	Scandina	Variety
HalfBeat	HALFBEAT	Scandina	World
Hambo	HAMBO	Scandina	Folk
Jive2	JIVE2	Scandina	Dance
March	MARCH	Scandina	Folk
Polka	POLKA	Scandina	Folk
RockBeat	ROCKBEAT	Scandina	Rock
Schottis	SCHOTTIS	Scandina	Folk
Shuffle1	SHUFFLE1	Scandina	Standard
Shuffle2	SHUFFLE2	Scandina	Standard
Vals 1	VALS_1	Scandina	Folk
Bolero	BOLERO	Spain	Classic
Cha Cha	CHA_CHA	Spain	Latin
Corrido	CORRIDO	Spain	Folk
Cumbia	CUMBIA	Spain	Folk
Habanera	HABANERA	Spain	Folk
Joropo	JOROPO	Spain	Folk
LatinRap	LATINRAP	Spain	Latin
Mambo	MAMBO	Spain	Latin
Merengue	MERENGUE	Spain	Latin
Pasodobl	PASODOBL	Spain	Folk
Ranchera	Ranchera	Spain	Folk
Salsa	SALSA	Spain	Latin
Sardana	SARDANA	Spain	Folk
Sevillan	SEVILLAN	Spain	Folk
Tango	TANGO	Spain	Folk
Valsperu	VALSPERU	Spain	Folk
PopRock1	POPROCK1	USA	50's60's
PopRock2	POPROCK2	USA	50's60's
RockEdge	ROCKEDGE	USA	Rock
RkEdge2	RKEDGE2	USA	Rock
UpGroove	UPGROOVE	USA	Contemp
SlowJam	SLOWJAM	USA	Contemp
Funk1	FUNK1	USA	Contemp
Funk2	FUNK2	USA	Contemp
Gospel1	GOSPEL1	USA	World
JazzCmbo	JAZZCMBO	USA	Swing
Swing	SWING	USA	Swing
JzWaltz	JZWALTZ	USA	Variety
Country1	COUNTRY1	USA	Folk
Country2	COUNTRY2	USA	Folk
TexMex	TEXMEX	USA	Folk
Valz	VALZ	USA	Folk

13.7 Tablas de implementación MIDI

[CREATIVE KEYBOARD] (Arranger) Date: September 1998
Model: EM-2000 Version: 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1~16 1~16, Off	1~16 1~16, Off	1= ACC1, 2= A.Bass, 3= ACC2, 4= Upper1, 5= ACC3, 6= Upper2, 7= ACC4, 8= ACC5, 9= ACC6, 10= A Drums/Stl PG, 11= Lower1, 12= M.Bass, 13= Upper3/ Basic/ , 14= Lower2/NTA1, 15= MI/NTA2, 16= M.Drums
Mode	Default Message Altered	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1) *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	*2
Note Number	True Voice	0~127 *****	0~127 *1 0~127	
Velocity	Note ON Note OFF	O *1 X	O *1 X	
After Touch	Key's Ch's	X O	O *1 O *1	
Pitch Bend		O *1	O *1	
Control Change	0,32 1 5 6, 38 7 10 11 16 17 64 65 66 67 84 91 93 94 98, 99 100, 101	O *1 O *1 O O O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O O *1 O *1 O O *1 O *1 O *1 O *1 O *1	O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O (Reverb) *1 O (Chorus) *1 O (Delay) *1 O *1 O *1	Bank Select Modulation Portamento Time Data Entry Volume Panpot Expression Source 1 Source 2 Hold 1 Portamento Sostenuto Soft Portamento Control Effect 1 Depth Effect 3 Depth Effect 4 Depth NRPN LSB, MSB RPN LSB, MSB
Program Change	True #	X *1 *****	O *1 0~127	Program Number 1~128
System Exclusive		O	O	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	X X X	X X X	
System Real Time	Clock Commands	O *1 O *1	O *1 O *1	MIDI File Record/Play
Aux Messages	All Sound Off Reset All Controllers Local On/Off All Notes Off Active Sense Reset	X X O *1 X O X	O (120, 126, 127) O (121) O O (123-125) O X	
Notes		*1 O X is selectable *2 Recognize as M=1 even if M≠1		

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO O: Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO X: No

[CREATIVE KEYBOARD] (Sound Module, Keyboard Section, SMF Player) Date: September 1998
Model: EM-2000 Version: 1.00

	Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	4, 6, 11, 12~16 1~16, Off	1~16 1~16, Off	4= Upper1, 6= Upper2 11= Lower1, 12= M. Bass, 13= Upper 3, 14= Lower2, 15= M. Int. 16= M.Drums
Mode	Default Message Altered	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1) *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	*2
Note Number	True Voice	0~127 *1 *****	0~127 0~127	
Velocity	Note ON Note OFF	O *1 X	O X	
After Touch	Key's Ch's	X O	O *1 O *1	
Pitch Bend		O *1	O *1	
Control Change	0,32 1 5 6, 38 7 10 11 16 17 64 65 66 67 84 91 93 94 98, 99 100, 101	O *1 O *1 O O O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O O *1 O *1 O O *1 O *1 O *1 O *1 O *1	O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O (Reverb) *1 O (Chorus) *1 O (Delay) *1 O *1 O *1	Bank Select Modulation Portamento Time Data Entry Volume Panpot Expression Source 1 Source 2 Hold 1 Portamento Sostenuto Soft Portamento Control Effect 1 Depth Effect 3 Depth Effect 4 Depth NRPN LSB, MSB RPN LSB, MSB
Program Change	True #	O *1 *****	O *1 0~127	Program Number 1~128
System Exclusive		O	O	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	O *1 X X	O *1 X X	
System Real Time	Clock Commands	O *1 O *1	O *1 O *1	MIDI File Record/Play
Aux Messages	All Sound Off Reset All Controllers Local On/Off All Notes Off Active Sense Reset	X X O *1 X O X	O (120, 126, 127) O (121) O O (123-125) O X	
Notes		*1 O X is selectable *2 Recognize as M=1 even if M≠1		

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO O: Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO X: No

13.8. Tipos EFX & parámetros controlables

A continuación ofrecemos una lista con los tipos EFX disponibles en el EM-2000. Tal como se describía en la página 22, cada tipo ofrece dos parámetros que se pueden controlar por medio de los parámetros Source 1 y 2 (consulte la sección "Utilizar el efecto de inserción (DSP EFX)" en la página 33 del Manual del Usuario). Los parámetros marcados con un asterisco (*) también se pueden controlar con los botones PAD 1/2 o por medio de un conmutador de pedal opcional. Para más detalles, consulte la sección "Rotary S/F" en la página 31 y "Rotary Slow/Fast" en la página 29.

TONE COLOR (filter type)

01 Enhancer	Source 1	Sens	0~127
	Source 2	Mix	0~127

The Enhancer controls the overtone structure of the high frequencies, adding sparkle and tightness to the sound.

02 Humanizr	Source 1	Vowel	a/i/u/e/o
	Source 2	Level	0~127

This adds a vowel character to the sound, making it similar to a human voice.

GUITAR AMPLIFIER EFFECTS

Here is what the abbreviations mean:

Small: small amp
BltIn: single-unit type amp
2-Stk: large double-stack amp
3-Stk: large triple-stack amp

03 Overdrv1 (Small)	Source 1	Drive	0~127
	Source 2	Pan	L63~0~R63

Overdrive creates a soft distortion similar to that produced by tube amplifiers. Several types of overdrive are available (see the names between brackets).

04 Overdrv2 (BltIn)	Source 1	Drive	0~127
	Source 2	Pan	L63 ~0~ R63
05 Overdrv3 (2-Stk)	Source 1	Drive	0~127
	Source 2	Pan	L63~0~R63
06 Overdrv4 (3-Stk)	Source 1	Drive	0~127
	Source 2	Pan	L63~0~R63
07 Distort1 (Small)	Source 1	Drive	0~127
	Source 2	Pan	L63~0~R63

This effect produces a more intense distortion than Overdrive.

08 Distort2 (BltIn)	Source 1	Drive	0~127
	Source 2	Pan	L63~0~R63
09 Distort3 (2-Stk)	Source 1	Drive	0~127
	Source 2	Pan	L63~0~R63
10 Distort4 (3-Stk)	Source 1	Drive	0~127
	Source 2	Pan	L63~0~R63

MODULATION EFFECTS (EXCEPT CHORUS)

11 Phaser	Source 1	Manual	100Hz~8.0kHz
	Source 2	Rate	0.05~10.0 Hz

A phaser adds a phase-shifted sound to the original sound, producing a twisting modulation that creates spaciousness and depth.

12 Auto Wah	Source 1	Manual	0~127
	Source 2	Rate	0.05~10.0 Hz

The Auto Wah cyclically controls a filter to create cyclic change in timbre.

13 Rotary	*Source 1	Speed	Slow/Fast
	Source 2	Level	0~127

The Rotary effect simulates the sound of a classic rotary speaker. The unique type of modulation characteristic of these speakers is of a striking realism. This effect is most suitable for electric organ.

14 StFlangr	Source 1	Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Feedback	-98% ~+98%

This is a stereo Flanger. It produces a metallic resonance that rises and falls like a jet airplane taking off or landing.

15 SpFlangr	Source 1	Feedback	-98% ~+98%
	Source 2	Step Rate	0.05~10.0 Hz

A Step Flanger is an effect in which the Flanger pitch changes in audible steps.

16 Tremolo1 (Tri) (Triangular wave)	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0~127

Tremolo cyclically modulates the volume to add tremolo effect to the sound.

17 Tremolo2 (Sqr) (Square wave)	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0~127
18 Tremolo3 (Sin) (Sine wave)	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0~127
19 Tremolo4 (Saw1) (Normal saw wave)	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0~127
20 Tremolo5 (Saw2) ("Flipped" saw wave)	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0~127
21 AutoPan1 (Tri)	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0~127

The Auto Pan effect cyclically modulates the stereo location of the sound.

22 AutoPan2 (Sqr)	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0~127
23 AutoPan3 (Sin)	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0~127
24 AutoPan4 (Saw1)	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0~127
25 AutoPan5 (Saw2)	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Mod Depth	0~127

DYNAMICS EFFECTS

26 Compress	Source 1	Pan	L63~0~R63
	Source 2	Level	0~127

A compressor reduces signal peaks and boosts low levels, smoothing out unevenness in volume.

27 Limiter	Source 1	Pan	L63 ~0~ R63
	Source 2	Level	0~127

A limiter prevents the volume from exceeding a certain level (Threshold) without boosting low levels.

CHORUS EFFECTS

"D" means *dry* (no effect), while "E" means *effect* (no unprocessed signal); "0" refers to the level.

28 Hexa Cho	Source 1	Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Hexa chorus uses a six-phase chorus (six layers of chorused sound) to give richness and spatial spread to the sound.

29 Trem Cho	Source 1	Trem. Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Tremolo chorus is a chorus effect with added Tremolo (cyclic modulation of the volume).

30 StChorus	Source 1	Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

This is a stereo chorus.

31 Space D	Source 1	Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Space-D is a multiple chorus that applies two-phase modulation in stereo. It gives no impression of modulation, but produces a transparent chorus effect (the perfect "stereo maker").

32 3DChorus	Source 1	Cho. Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

This applies a 3D effect to the chorus sound. The chorus sound will be positioned 90 degrees left and 90 degrees right.

DELAY & REVERB EFFECTS

"D" means *dry* (no effect), while "E" means *only effect* (no unprocessed signal).

33 St Delay	Source 1	Feedback	-98% ~+98%
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Delay is an effect that allows you repeat the input signal. By increasing the Feedback value (SOURCE 1), you can control the number of repetitions. Negative values (–) invert the phase of the repeated signals.

34 Mod Dly	Source 1	Mod Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

This effect adds modulation to the delayed sound, producing an effect similar to a Flanger.

35 3Tap Dly	Source 1	Feedback	-98% ~+98%
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

The Triple Tap Delay produces three delay sounds; center, left and right.

36 4Tap Dly	Source 1	Feedback	-98% ~+98%

The Quadruple Tap Delay has four delays.

37 TmCtrDly	Source 1	Dly Time	200m-990m/1sec
	Source 2	Feedback	-98% ~+98%

This effect allows you to use SOURCE 1 to control the delay time and pitch in realtime. Lengthening the delay time will lower the pitch, and shortening it will raise the pitch.

38 Reverb	Source 1	Time	0~127
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

39 GteRevNr	Source 1	Balance	D>0E~D0<E
(Normal gated reverb)	Source 2	Level	0~127

Gate Reverb is a special type of reverb in which the reverberant sound is suddenly cut off (and does not gradually decrease).

40 GteRevRv	Source 1	Balance	D>0E~D0<E
(Reverse gated reverb)	Source 2	Level	0~127

41 GteRevS1	Source 1	Balance	D>0E~D0<E
(Sweep 1)	Source 2	Level	0~127

The reverberant sound moves from right to left.

42 GteRevS2	Source 1	Balance	D>0E~D0<E
(Sweep 2)	Source 2	Level	0~127

The reverberant sound moves from left to right.

43 3D Delay	Source 1	Feedback	-98% ~+98%
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

This applies a 3D effect to the delay sound. The delay sound will be positioned 90 degrees left and 90 degrees right.

PITCH SHIFT (TRANSPOSITION) EFFECTS

44 2PitchSh	Source 1	Coarse1	-24 ~0~ +12
	Source 2	Coarse2	-24 ~0~ +12

A Pitch Shifter shifts the pitch of the original sound. This 2-voice effect has two pitch shifters, and can add two pitch shifted sounds to the original sound.

45 Fb P.Shf	Source 1	Coarse1	–24 ~0~ +12
	Source 2	Feedback	–98% ~+98%

OTHER EFFECTS

46 3D Auto	Source 1	Speed	0.05~10.0 Hz
	Source 2	Turn	Effect on/off

The 3D Auto effect moves the location of the sound. This effect is derived from Roland's 3-D Sound Space technology (RSS).

47 3DManual	Source 1	Azimuth	180/L168~0~R168
	Source 2	Level	0~127

Allows you to manually move the sound in a 3-D sound space.).

48 Lo-Fi 1	Source 1	Balance	D>0E~D0<E
	Source 2	Pan	L63 ~0~ R63

Lo-Fi 1 is an effect that intentionally degrades the sound quality.

49 Lo-Fi 2	Source 1	R.Detune	0~127
	Source 2	Balance	D>0E~D0<E

Lo-Fi 2 also degrades the sound quality and adds some noise to further "worsen" the quality.

50 OD→ Chors	Source 1	OD Pan	L63 ~0~ R63
	Source 2	ChoBalance	D>0E~D0<E

This effect connects an Overdrive and a Chorus in series.

51 OD→ Flger	Source 1	OD Pan	L63 ~0~ R63
	Source 2	FLBalance	D>0E~D0<E

This effect connects an Overdrive and a Flanger in series.

52 OD→ Delay	Source 1	OD Pan	L63 ~0~ R63
	Source 2	DlyBalance	D>0E~D0<E

This effect connects an overdrive and a Delay in series.

53 DS→ Chors	Source 1	DS Pan	L63 ~0~ R63
	Source 2	ChoBalance	D>0E~D0<E

This effect connects a Distortion effect and a Chorus in series.

54 DS→ Flger	Source 1	DS Pan	L63 ~0~ R63
	Source 2	FLBalance	D>0E~D0<E

This effect connects a Distortion effect and a Flanger in series.

55 DS→ Delay	Source 1	DS Pan	L63 ~0~ R63
	Source 2	DlyBalance	D>0E~D0<E

Questo effetto collega un Distorsore ed un Delay in serie.

56 EH→ Chors	Source 1	EH Sens	0~127
	Source 2	ChoBalance	D>0E~D0<E

Questo effetto collega un Enhancer e un Chorus in serie.

57 EH→ Flger	Source 1	EH Sens	0~127
	Source 2	FLBalance	D>0E~D0<E

Questo effetto collega un Enhancer e un Flanger in serie.

58 EH→ Delay	Source 1	EH Sens	0~127
	Source 2	DlyBalance	D>0E~D0<E

Questo effetto collega un Enhancer e un Delay in serie.

59 Cho→ Dly	Source 1	ChoBalance	D>0E~D0<E
	Source 2	DlyBalance	D>0E~D0<E

Questo effetto collega un Chorus e un Delay in serie.

60 FL→ Delay	Source 1	FL Fb	–98% ~+98%
	Source 2	DlyBalance	D>0E~D0<E

Questo effetto collega un Flanger e un Delay in serie.

61 Cho→ Flgr	Source 1	ChoBalance	D>0E~D0<E
	Source 2	FLBalance	D>0E~D0<E

Questo effetto collega un Chorus e un Flanger in serie.

62 RotarMlt	Source 1	OD Drive	0~127
	*Source 2	RT Speed	Slow/Fast

63 GTRMlt1A	Source 1	OD Drive	0~127
(OD Amp Small)	Source 2	Dly Mix	0~127

L'algoritmo Guitar Multi 1 collega gli effetti Compressor, Overdrive (OD) e Delay in serie. Sono disponibili differenti tipi di Amplificatori(Vedi Sotto)

64 GTRMlt1B	Source 1	OD Drive	0~127
(OD Amp BltIn)	Source 2	Dly Mix	0~127
65 GTRMlt1C	Source 1	OD Drive	0~127
(OD Amp 2-Stk)	Source 2	Dly Mix	0~127
66 GTRMlt1D	Source 1	OD Drive	0~127
(OD Amp 3-Stk)	Source 2	Dly Mix	0~127
67 GTRMlt2A	Source 1	OD Drive	0~127
(OD Amp Small)	Source 2	CF Mix	0~127

L'algoritmo Guitar Multi 2 collega gli effetti Compressor, Overdrive (OD), Equalizzatore e Chorus o Flanger in serie.

68 GTRMlt2B	Source 1	OD Drive	0~127
(OD Amp BltIn)	Source 2	CF Mix	0~127
69 GTRMlt2C	Source 1	OD Drive	0~127
(OD Amp 2-Stk)	Source 2	CF Mix	0~127
70 GTRMlt2D	Source 1	OD Drive	0~127
(OD Amp 3-Stk)	Source 2	CF Mix	0~127
71 GTRMlt3A	Source 1	Wah Man	0~127
(OD Amp Small)	Source 2	OD Drive	0~127

L'algoritmo Guitar Multi 3 collega gli effetti Wah Wah (Wah), Overdrive (OD), Chorus e Delay in serie.

72 GTRMlt3B	Source 1	Wah Man	0~127
(OD Amp BltIn)	Source 2	OD Drive	0~127
73 GTRMlt3C	Source 1	Wah Man	0~127
(OD Amp 2-Stk)	Source 2	OD Drive	0~127
74 GTRMlt3D	Source 1	Wah Man	0~127
(OD Amp 3-Stk)	Source 2	OD Drive	0~127
75 ClGtMlt1	Source 1	CF Mix	0~127
	Source 2	Dly Mix	0~127

L'algoritmo Clean Guitar Multi 1 collega gli effetti Compressor, Equalizzatore e Delay (Dly) in serie.

76 ClGtMlt2	Source 1	AW Man	0~127
Dly Time value 60m	Source 2	Dly Mix	0~127

L'algoritmo Clean Guitar Multi 2 collega gli effetti Auto-wah (AW), Equalizzatore, Chorus e Delay (Dly) in serie.

77 BassMlti	Source 1	OD Drive	0~127
	Source 2	CF Mix	0~127

L'algoritmo Bass Multi collega gli effetti Compressor, Overdrive(OD), Equalizzatore e Chorus in serie.

78 RhodMlt1	Source 1	TP ModRT	0.05~6.40 Hz
(Pan)	Source 2	TP ModDep	0~127

L'algoritmo Rhodes Multi 1 collega gli effetti Enhancer, Phaser, Chorus e Pan (TP) in serie.

79 RhodMlt2	Source 1	TP ModRT	0.05~6.40 Hz
(Tremolo)	Source 2	TP ModDep	0~127

L'algoritmo Rhodes Multi 2 collega gli effetti Enhancer, Phaser, Chorus e Tremolo (TP) in serie.

80 KeybMlti	Source 1	RM ModFrq	0~127
(Tremolo)	Source 2	RMBalance	D>0E~D0<E

L'algoritmo Keyboard Multi collega gli effetti Ring Modulator (RM), Equalizzatore, Pitch Shifter, Phaser e Delay in serie.

EFFECTS CONNECTED IN PARALLEL

Effetti in parallelo possono essere usati in modo tale che una parte può usare un effetto mentre un altra parte usa un'altro effetto. L'assegnazione di ogni effetto viene effettuata posizionando il controll di una parte completamente da un lato e il controllo dell'altra parte completamente dalla parte opposta.

81 Cho/Dly	Source 1	ChoBalance	D>0E~D0<E
	Source 2	DlyBalance	D>0E~D0<E

Questo effetto collega un Chorus e un Delay in parallelo.

82 FL/Delay	Source 1	FLBalance	D>0E~D0<E
	Source 2	DlyBalance	D>0E~D0<E

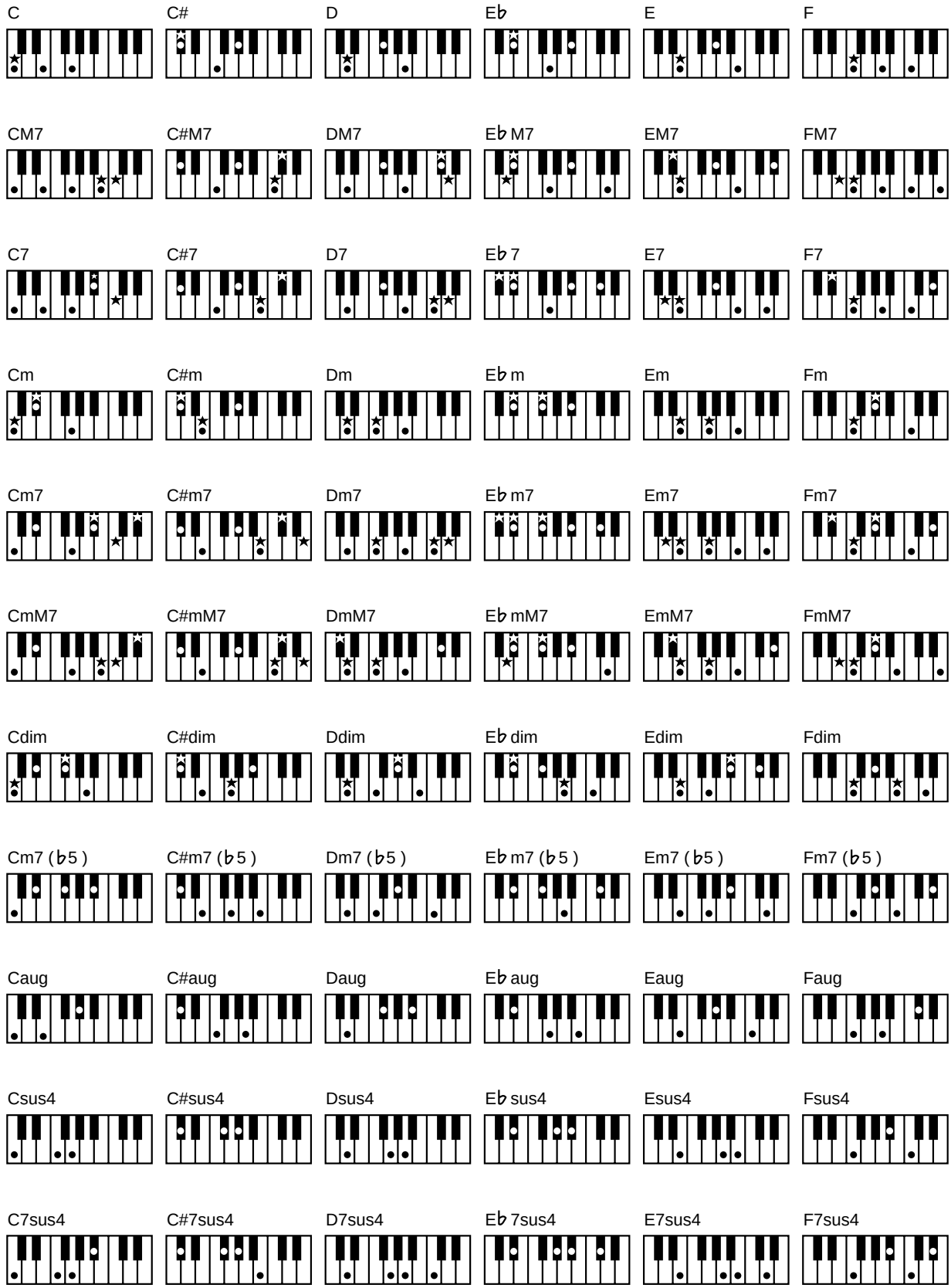
Questo effetto collega un Flanger e un Delay in parallelo.

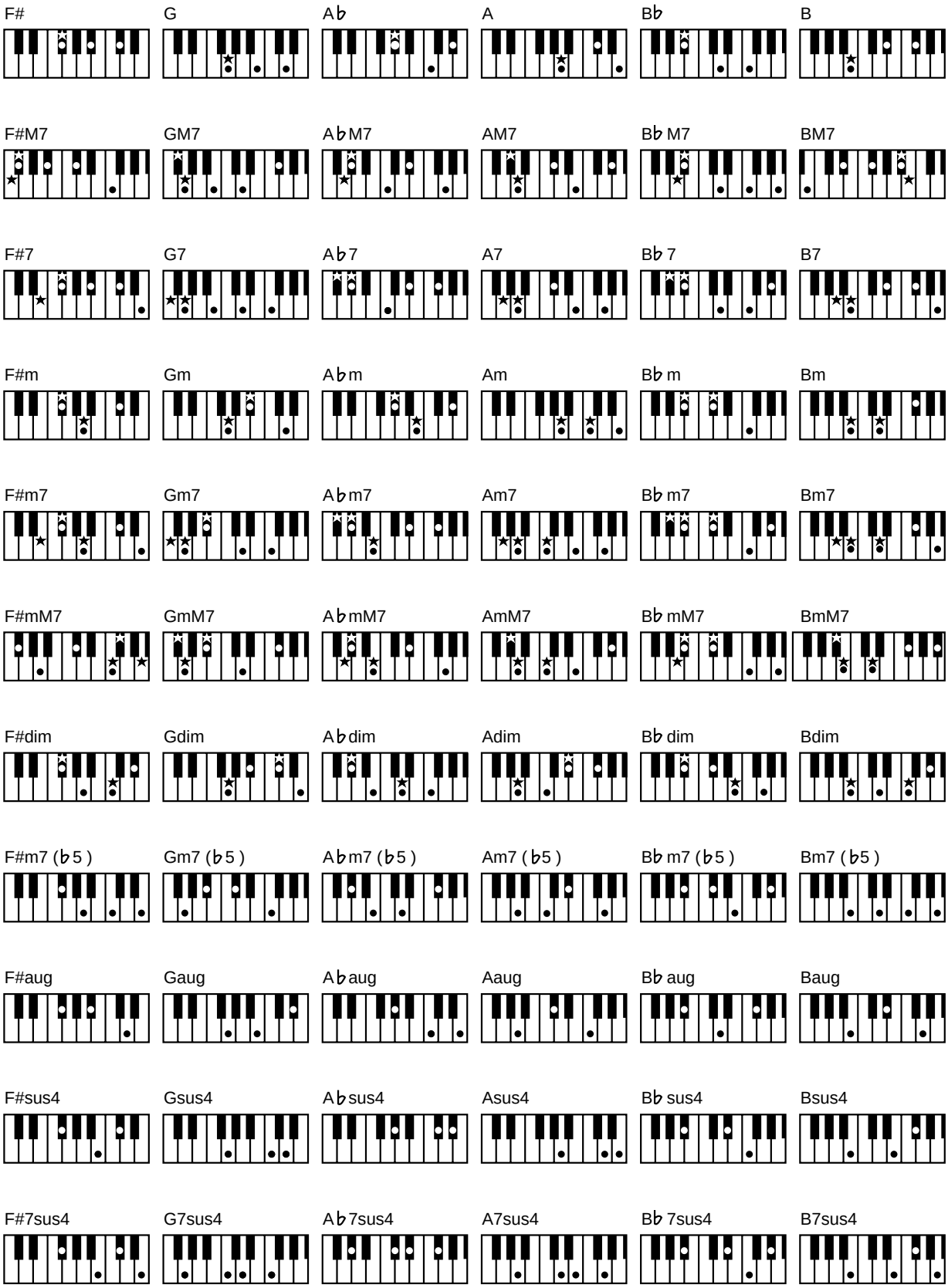
83 Cho/Flgr	Source 1	ChoBalance	D>0E~D0<E
	Source 1	FLBalance	D>0E~D0<E

Questo effetto collega un Chorus e un Flanger in parallelo.

84 OD1/OD2	Source 1	OD1 Drive	0~127
	Source 2	OD2 Drive	0~127
85 OD/Rotar	Source 1	OD Drive	0~127
	*Source 2	RTRT Speed	Slow/Fast
86 OD/Phase	Source 1	OD Drive	0~127
	Source 2	PH Rate	0.05~10.0 Hz
87 OD/AtWah	Source 1	OD Drive	0~127
(Overdrive + Auto Wah)	Source 2	AW Man	0~127
88 PH/Rotar	Source 1	PH Rate	0.05~10.0 Hz
	*Source 2	RT Speed	Slow/Fast
89 PH/AtWah	Source 1	PH Rate	0.05~10.0 Hz
	Source 2	AW Man	0~127

13.9 Chord Intelligence




F#
G
A♭
A
B♭
B
F#M7
GM7
A♭M7
AM7
B♭M7
BM7
F#7
G7
A♭7
A7
B♭7
B7
F#m
Gm
A♭m
Am
B♭m
Bm
F#m7
Gm7
A♭m7
Am7
B♭m7
Bm7
F#mM7
GmM7
A♭mM7
AmM7
B♭mM7
BmM7
F#dim
Gdim
A♭dim
Adim
B♭dim
Bdim
F#m7 (♭5)
Gm7 (♭5)
A♭m7 (♭5)
Am7 (♭5)
B♭m7 (♭5)
Bm7 (♭5)
F#aug
Gaug
A♭aug
Aaug
B♭aug
Baug
F#sus4
Gsus4
A♭sus4
Asus4
B♭sus4
Bsus4
F#7sus4
G7sus4
A♭7sus4
A7sus4
B♭7sus4
B7sus4

Índice

Numéricos

1'ch Limit 69
1'rxCh 69
2'ch Limit 69
2'rxCh 69
2nd Drum Track 37

A

ABass On/Off 33
Abort 81
ABs&ADr On/Off 33
Absolute 70
Acc Wrap 26
Acc&ABs On/Off 33
Accomp On/Off 33
ADrum On/Off 33
Aftertouch 30
Alteratn 26
Always 50
All Tracks Data Change 62
Amplitude 30
archivo MIDI estándar 64
Arpeg(gio) 33
Arr (vs Usr) 18
Arr Start/Stop 33
Assign 30
  Foot Pedal 30
  Lower Hold 24
Attack 18
Auto Sync 71

B

Base de datos 10

C

Canal Aftertouch 30
Canal básico 69
Canción 26
  Converting to Style 36
  Copy 80
  Header Edit 46
  Part 46
  Puntero de posición 72
  Rename 77
  Set 14, 79
  Set Play 15, 26
  Sets 14
  Tools 34
  Volumen 16
Cargar
  Chord Sequence 74
  Grupo MIDI 74
  Programa de Usuario Set 73
  Estilo de Usuario 73
Clock 72
Clonación 51
Cntrl 28
Coarse 27
Continue 72
Converter (Style) 36
Copy 44, 53, 62
  Microscope 62
  Mode 45, 54
  Canción 80
  Style 73
Count-In 25
CPT 52
Cut&Reso 32
Cutoff 17, 32
Change 53, 60
  Gate Time 43
  Velocity 42
Character 21
Chord Sequence
  Cargar 74
  Guardar75
Chord
  Family Assign 25
  Sequencer 25
Chorus 21
  Send 19
  Send (EFX) 23
  Send (Estilo de Usuario) 51
Chrus 39

D

D Beam Assign 32
Damper 68
Data 61
  Send 47
  Type 38, 55
Decay 18
Delete 56, 63, 78
  Archivo en disco 12
  Track 40
Device 10, 83
Disk
  Link 73
  List 10
  Modo 73
Division 49
Drum Set 51
  Pitch 51
DSP EFX
  On/Off 19
  Pedal 30
Dynamic Arranger 28

E

Edit
  Header 46
  Tone 17
Effect 20
EFX On/Off 19
EM 20
End 14
Env
  Attack 18
  Decay 18
  Release 18
Envolvente 18
Equalizer 19
Erase 60
  Secuenciador de 16 pistas 34
  Microscope 60
  Track 38
  Track (Estilo de Usuario) 55
Especificaciones 84
Estilo de Usuario 49
Estilo de Usuario
  Converter 36
  Copy 73
  Delete 63
  Edición 55
  Microscope 59
  Modo 48
  Renombrar 76
  Guardar 74
Exchange 45
Exit 6
Expre 38
Express 50
Expression 30, 65

F

Fade Out (footswitch) 29
Family 25
File Name 76
  vs Song Name 45
Filtro17
  Canal básico 69
  Parámetros RX 67
  Canal de estilos 70
  TVF Cutoff 17
  Parámetros TX 68
Fill
  Rit 24
  To Var/Or 33
Fine 27
Flanger 21
Foot Pedal 30
Footswitch 28
For 41, 57
Format 82
From 44, 54
Full 26
  teclas 7

G

G-800 20
GM 64
Grupo de canciones 79
Grupos de estilos personalizados 78
GS Reset 67
Guardar
  Chord Sequence 75
  Grupo MIDI 75
  Programa de Usuario Set 75
  Estilo de Usuario 74

H

Header Post Edit 46
High 68
Hold 60, 65
  Assign Lower 24
  LW2 (Sólo Lower 2) 29

I

Inicialización
  Secuenciador de 16 pistas 37
  Disco82
Insert 60
  Microscope 60
  Track 40, 56
Int 26, 71
Int+Mid 71
Internal 71
Into 45, 54, 61, 62
Inversion 29

K

Kbd Scale 27

L

Length 52
LFO1
  Pitch 31
  Rate 31
  TVA 31
  TVF 31
Limit 68, 69
Link 20
Listen 53
Local 68
Low 68
LVC-1 70

M

Macro 20, 21, 22
Mandos 8
Mark 52
Master
  Página 6
  Tune 26
Melody Intelligence 28
Memory Protect 24
Merge 45
  Secuenciador de 16 pistas 34
  Copy 45
Metronome
  Secuenciador de 16 pistas 34
  Modo 49
  Output 25
Microscope 59
MIDI
  Filtro 67
  Mensajes 65
  Modo 64
  Parámetros 70
  Ajustes 72
  Ajustes, cargar 74
  Ajustes, guardar 75
  Selección de estilo 70
  Sync 71
  Modo transposición 26
Minus One 20, 47
Mix 54, 62
Mixer 19
Modo
  Copy 45, 54
  Estilo de Usuario 48
Modos 6
Modul 38
Modulation 17, 65
Mono 27
Move 61
  Shift 44

Mute 16, 19, 34

N
Name Song 45
Natural 26
Navegar 7
Note 38
Note input 12
Note To Arranger 68
NRPN 39, 66
NTA 68

O
Octava 47, 70
Old 20
On/Off 19
Origen del Arranger 18

P
Pad Assign 31
Página
  Barra de desplazamiento 7
  Up/Down 8
Pan 65
  Delay 22
Panpot 19, 50
PanPt 38
Param 24, 70
Parámetros (MIDI) 70
Part 46
  Ventana de información 7
  Parámetros 17
PartSwtc 69, 71
Patrón de destino 54
Pause 15
PBend 38
PChng 39
Pitch 51
  Bend 28
  Change (aftertouch) 30
  Down (D Beam) 32
  Up (D Beam) 32
Pitch Bend
  Rango 28
Play & Search 12
Play/Stop 28
Poly 27
Portamento 27, 66
Positive 8
Post Edit 46
Proceed 59
Programa de Usuario
  Cargar 73
  Prog Chng 69
  Set 75
Punch In/Out 34
  Footswitch 29

Q
Quantize
  16 pistas 34, 43
  Estilo de Usuario 50, 58
Quick Format 82

R
Range
  Pitch Bend 28
  Wrap 26
Rec&Ply 50
REC/PLAY 50
Record
  Modo 49
Relative 70
Release 18
Remote 71
Rename 11
  Canción 77
  Estilo de Usuario 76
Replace 45, 54
Reset 30
Resonance 17
  D Beam 32
Resume 24
Retardo (delay) 22
  Send 19
  Send (EFX) 23
Reverberación 20
  Send 19
  Send (EFX) 23
  Send (Estilo de Usuario) 51
Reversed 8
Revrb 38
Ritardando 24
Rnd 19, 50
Roll
  Secuenciador de 16 pistas 35
  Resolution 25
Rotary encoders 8
Rotary Slow/Fast 29
RX
  Canal 69
  Velo 71

S
Secuenciador 34
Secuenciador de 16 pistas 34
Secuenciador de 16 pistas 34
Secuenciador de 16 pistas 37
Selección de banco 65
Select 52
Select 8
Share 52
Shared 51
Shift 69
  Botón 7
  MIDI 67
  Track (16tr) 44
  Track (Usr) 59
  TX 68
Singl 52
Single 52
SMF 64
Sng Part 20
Soft 29
Solo 20, 34
Song Name vs File Name 45
Sostenuto 29
Source 1/2 23
  Pedal 30
Source 18
Split 2
Status 20, 50, 60
  Dynamic Arranger 28
Stl Change 25
StlVolum 70
Style
  Canal 70
  Converter 36
  MIDI 70
  Name vs. File name 76
  PC 70
  Sync 71
Switch 71
Synchronization 71

T
Tecla
Tempo
  Secuenciador de 16 pistas 37
  Change 25
  Change CPT 25
  Up/Down 33
  Estilo de Usuario 48
  Ventana 6
Thru 68, 71
Tiempo de compuerta
  Secuenciador de 16 pistas 43
  Insert (Micro) 61
  Microscope 60
  Estilo de Usuario 58
  Warning 15
Time 27
  Shift 59
  Sign 37
  Signature 53
To 44, 54
Tone 51
  Change 20
  Edit 17
  Modo 17
Track
  Change Gate Time 43
  Copy 44, 53
  Delete 40, 56
  Erase 38, 55
  Exchange 45
  Gate Time Change 58
  Insert 40, 56
  Length 52
  Microscope Edit 59
  Quantize 43, 58
  Shift 44, 59
  Transpose 41, 57
  Velocity Change 42, 58
Transmit channel 68
Transpose 57
  Mode 26
  Track 41
Tremolo 31
TSign 53
Tune 26
TVF
  Cutoff 17
  Cutoff (aftertouch) 31
  Resonance 17
TX
  Channel 68
  Octave 70
  Velo 71
  Type 49

U
Unmount 10, 83
UP1-2 27
UP3 Split 24
Upper3, arpeggios 33
Usr 18
  Down 29
  Up 29
USR 19
UsrPr PC 69
Utility 62

V
Value 41, 44, 57, 59
Velocidad
  Change 42, 58
  Receive/transmit 71
  Sensitivity 28
Vibrato 17, 31
View 53
Voices 28
Volumen 16, 19, 65
  Arranger 16
  Global 16
  RTime 16
  canción 16
Volumen Global 16

W
WahWah 31
Wrap 26

Z
Zip, inicializar 82
Zona 69